



LA COUVÉE

Le jòr òes bestioles òe l'espace

D'après une idée de Quentin Forestier.

Illustré par Guillaume Hipault, Léandre Bernier et Loïc Dufrenoy.

Relecture : Hermeline Bourgeois, Loïc Dufrenoy, Florian Strzelecki,
Marianne Rolin, Woody Robert, Alexandre Demey.

Retrouvez Maman (@XénoMother) sur son [Twitter](#) ou [Facebook](#).

Testé par une nuée de furieux, merci à eux !



SOMMAIRE



Note d'intention.....3

Les créatures..... 7

Organisation8
Cycle de vie9
Alimentation..... 10
Conscience collective 10
Maman..... 11
Anatomie..... 12
Communication 14
La ruche..... 16

Création de personnages..... 21

Naissance des personnages.....22
Les caractéristiques.....23
L'Arbre d'évolution.....24
Les mutations.....28
Les tares génétiques.....36
Générer la Conscience collective.....38
Évolution des personnages.....40

Les règles..... 51

Conscience collective52
Mécanique54
Combat.....58
Blessures et récupération.....60
Effets spéciaux.....64
Pouvoirs psychiques.....66
Apprentissage68
Bâtir70

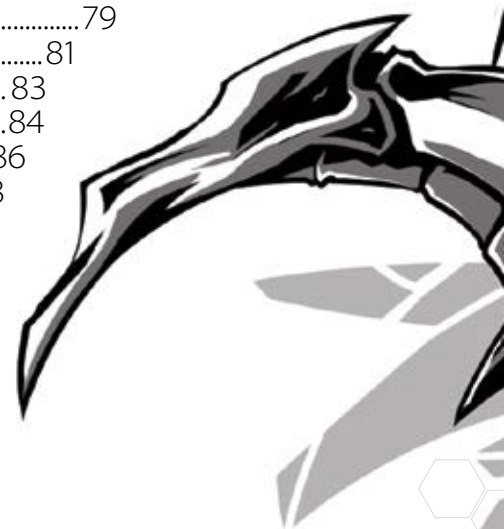
Ressources du Meneur 73

Conseils74
Univers médiéval.....77
Univers Contemporain.....79
Univers de Science-fiction.....81
Univers Alternatif.....83
Quelques profils84
Idées de scénarios.....86
Maman (côté MJ).....88
Les indépendants.....94
Création de ruche.....96
Évolution (règles additionnelles).....102
Lexique.....104

Le Tombeau (scénario) 107

Fiche de personnage 117

Fiche de Couvée 118





NOTE D'INTENTION



Vous avez en main un jeu de rôle traitant d'une race très fréquemment rencontrée dans les univers de Science-Fiction: la créature insecto-reptiloïde sociale.

Ce jeu va vous permettre cette fois-ci d'adopter le point de vue de celle-ci, reléguée au rang de monstre affamé ou de menace galactique dans les histoires conventionnelles.

Pour faciliter les choses, le jeu présentera les créatures de la manière la plus générique qu'il soit. Une sorte de convention entre toutes les espèces existantes dans les différents médias, pour vous encourager à définir l'apparence et le mode de vie de ces bestioles selon vos goûts et dans l'univers de votre choix. Imaginez cela comme une base pour vos expérimentations.

Le thème est suffisamment vaste pour que chacun puisse utiliser cet ouvrage comme il le souhaite. C'est le choix éditorial qui fut décidé dès le début du projet. Imposer une race précise dans un univers donné aurait trop limité les possibilités.

Les créatures incarnées seront bien souvent des animaux sauvages dotés de talents génétiques hors du commun. Le jeu est naturellement orienté vers l'action. Il déploie des mécaniques ludiques pour stimuler la synergie de groupe et créer un lien fort entre chaque personnage. La responsabilité de chacun est un point important de son gameplay.



Soyez prévenu : ce jeu, son système et ses intentions ont été pensées pour favoriser la création d'histoires pleines d'actions inspirées de votre race extraterrestre préférée.

Les possibilités de développement sont à la fois grandes et limitées. Si le sujet est amusant, les créatures dépeintes dans la science-fiction sont souvent limitées à un cadre précis et à des constructions narratives qui les placent comme opposants. Ces créatures sont parfaites pour jouer ce rôle. Elles n'ont peur de rien, savent se battre, évoluent rapidement et font rarement de prisonniers.

A l'image des créatures, le jeu et ses thématiques peuvent s'adapter à tout type d'univers, bien au-delà de la Science-Fiction.

Le format du jeu peut être appliqué à de longues campagnes, mais n'a pas été conçu pour cela. C'est un jeu qui trouve son potentiel en one-shot et en campagne courte où la création de personnages, en groupe, prend tout son sens.

En voilà une drôle d'idée.

Ce jeu introduit de curieux thèmes tels que : la survie, l'animalité, la conscience collective, les menaces humaines et environnementales, la recherche d'un lieu pour faire son nid, la recherche de soi, d'un avenir. Sur un ton ironique, il nous plonge au cœur de la ruche et de ses questions primordiales qui finiront bien par lui chatouiller l'esprit : Qui suis-je ? Où vais-je ? Ça a quel goût ce truc ?

MAIS QUE JOUE-T-ON ?

Les joueurs incarnent une portée d'animaux mutants que Maman, entité supérieure et bienfaitrice, a décidé de guider pour mener à bien des plans qui les dépassent. Ces créatures sont des spécimens uniques de la colonie, des Alphas, capables de changer rapidement, libérés du contrôle de Maman.

Pour les autres espèces, ces créatures

inspirent la peur et sont dépourvues d'émotions. Elles ne pensent qu'à se nourrir et à croître. Elles sont la pire abomination que l'univers ait jamais rencontré et incarnent tout ce qu'il y a de plus terrifiant au-delà de l'espace si froid, si silencieux.

Ces créatures sont un mélange de tout ce qui se fait de mieux en matière de monstre extraterrestre, qu'elles proviennent d'un jeu de figurines, d'un jeu de cartes, d'un roman, d'un film, d'une BD ou encore d'un jeu vidéo.

Cette fois, passez de l'autre côté du fusil et incarnez l'arme biologique la plus terrifiante et la plus incomprise de toute la science-fiction.

Le bon état d'esprit (de la ruche)

Soumises à la conscience Collective générée en partie par la volonté de Maman, les créatures s'agitent et s'entraident pour le bien d'un ensemble plus grand.

- Incarnez une créature qui découvre un univers hostile et **apprenez à le dominer**.
- Incarnez une bête **sans peur et implacable**.
- Incarnez celui qui **rôde et attend** son heure.
- Incarnez **le changement**.
- Incarnez **la Ruche**.

LES CADRES DE JEUX

La Couvée explore le thème de la colonie de monstres extraterrestres sous différents aspects. Il est toujours confortable de les présenter dans un univers de science-fiction, mais il est aussi possible de remplacer les coursives des vaisseaux par les sombres recoins des égouts de Manhattan (univers contemporain) ou par les oubliettes d'un château fort (univers médiéval). Plus loin, le MJ trouvera des pistes pour définir le cadre de ses scénarios.

Il en va de même pour l'évolution et l'organisation des créatures. Plusieurs thématiques et modèles d'organisation sont présentés afin de tisser des intrigues propres à ces personnages.



Inspirations

Les films à voir (et à revoir) pour l'inspiration : Alien, Aliens : le retour, Predator, Critters, Gremlins, Starship Troopers, Splice, Grabbers, Hellboy... et toute sorte de films de monstres rigolos ou trash.

Les univers de jeux (vidéo, wargames, de plateau et de cartes) possèdent aussi leur ressource du genre : Warcraft, Endless Legend, Starcraft, Warhammer 40.000, Magic the Gathering, etc.

Pensez à lire aussi Lovecraft, Heinlein, Vance, Herbert, K.Dick ...

Ce jeu est ouvert à toute forme de digressions ou peut servir de base pour introduire ce genre d'animaux dans d'autres univers de jeu.

Les règles font la part belle à l'action et à l'infiltration, mais pourquoi ne pas pimenter les séances par quelques scènes politiques, comme trouver une solution non létale à la cohabitation humaine, négocier des ressources vitales pour Maman sans tuer les commanditaires, faire comprendre à d'autres espèces intelligentes que les créatures ne sont pas une menace ou encourager une race extraterrestre à aller en combattre. À mesure que l'action se déroule, des mystères sur le cadre de jeu et l'univers dépeint par le MJ seront révélés et la place des créatures au milieu de tout cela se fera plus précise, dévoilant l'intrigue et amenant les joueurs à se poser des questions existentielles.



MATÉRIEL DE JEU

Pour jouer, il vous faudra plusieurs couleurs de D6, une pour chaque PJ et une pour la réserve générale.

Attention toutefois, le jeu est très gourmand en D6 ; pour 4 joueurs présents il faudra en moyenne 24d6 toutes couleurs confondues. Il vous sera aussi proposé d'ajouter des dés liés aux armes ou à différentes actions (ces dés sont de la même couleur). Cette réserve peut

aussi être inscrite sur une fiche ou représentée par des marqueurs.

Heureusement, les fabricants de dés en produisent de grandes quantités pour pas cher. Les rôlistes possèdent souvent leur propre collection, sinon vous pouvez contacter un ami wargamer qui en possèdera en grand nombre. Pour simplifier, si chaque joueur apporte au moins **8d6 chacun** tout devrait bien se passer. La liste précise de cette réserve est décrite P39.

Il vous faudra aussi des fiches de personnages pour noter les forces des Alphas (une par joueur) et une fiche de Couvée pour noter l'évolution du groupe (une par groupe). Vous trouverez ces fiches à la fin de l'ouvrage et aussi en téléchargement.

Des marqueurs (comestibles ou non) pourront trouver leur utilité pour représenter la biomasse comme des bonbons ou des bouts de fromage.

De plus, vous aurez aussi besoin des éternels crayons, gommes et autres accessoires d'écriture.

Pour commencer, il vous faudra environ 4d6 d'une couleur générique puis 2 ou 3 autres d'une couleur spécifique par joueur. Pour 3 joueurs cela ferait 12d6 blancs, 2 verts, 2 jaunes et 2 rouges ; Soit un total de 18d6.



Lexique

Pour les définitions d'usage de ce qu'est un jeu de rôle, d'autres le font mieux que moi FFjdr, BlackBook, et plein de Youtubeurs célèbres et moins célèbres.

PJ : personnages incarnés par les joueurs, ici les créatures.

MJ : meneur de jeu, maître de jeu, conteur, arbitre...

D6 : le dé à 6 faces.

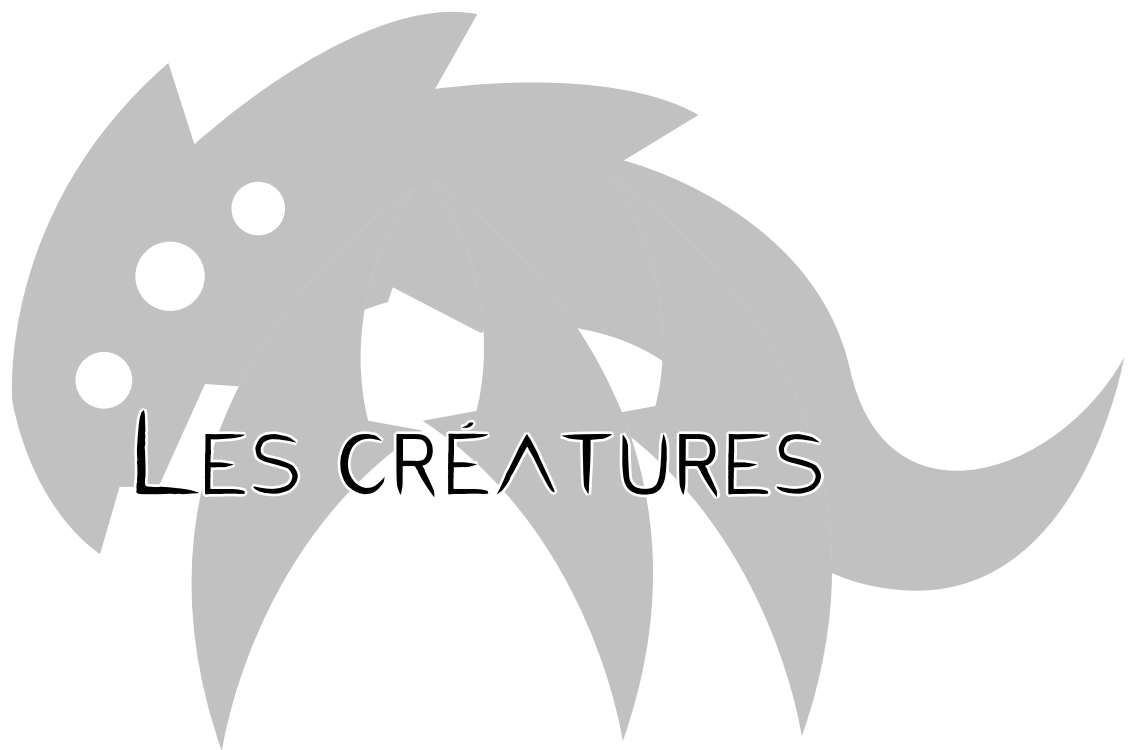
Créatures : ce terme représente spécifiquement les animaux xénomorphes présentés ici.

Maman : il s'agit de l'entité dominante de la ruche ; c'est la mère de tout l'essaim.

Mutation : ce terme, désignant les capacités des créatures, peut être vu comme de l'équipement ou des compétences.

Biomasse : substance nutritive apportant des informations génétiques importantes. On peut aussi appeler ça : point d'expérience.





LES CRÉATURES

Ce chapitre décrit les créatures dans leur environnement naturel classique, c'est-à-dire une race générique de monstres insecto-reptiloïde inspirée de sources variées comme la littérature, le cinéma et tous les types de jeux.

Organisation	8
Cycle de vie	9
Alimentation.....	10
Biomasse.....	10
Conscience collective.....	10
Maman.....	11
Anatomie	12
Communication.....	14
La ruche	16



LES CRÉATURES



L'origine des créatures reste floue, nul ne sait vraiment de quelle souche animale elles sont issues, ni s'il s'agit d'une évolution naturelle ou d'une création artificielle. Là où les scientifiques s'accordent, c'est que leur simple présence menace d'extinction les autres espèces animales comme végétales. C'est une race agressive et vorace capable d'évoluer très rapidement et développant des capacités très au-delà de ce qu'une espèce pourrait acquérir après plusieurs milliers d'années d'évolution. Leurs activités montrent une coordination parfaite entre chaque individu. Les scientifiques arrivent à la conclusion que ces créatures sont liées à l'esprit d'une entité plus grande, toujours inconnue.

Il est constaté que les créatures évoluent beaucoup plus vite au contact prolongé d'espèces intelligentes, que cela soit de manière pacifique ou belliqueuse. Les mutations et l'intelligence de ces dernières croissent à mesure qu'elles interfèrent avec leur environnement et le dominent. De la même manière, une colonie de ces créatures établie dans un biotope stable, voire primitif, ne sera pas encouragée à croître davantage.

Les créatures mesurent entre 1,5 m à 2 m de long de la tête à la queue pour un poids moyen variant de 150 Kg à 250 Kg.



ORGANISATION

Ces créatures disposent d'une organisation sociale simple, divisée en trois castes :

- **Les servants** sont les organismes les plus répandus. Cette caste regroupe de multiples sous-groupes, chacun doté de mutations clefs pour correspondre au mieux à leur fonction. On y retrouve tous les ouvriers, les nourrices, les soldats, les éclaireurs, les citernes...

Plus la ruche est grande, plus la variété et le nombre de servants seront grands. Ils semblent tous connectés à leur géniteur par une

conscience collective qui oblitère leur propre individualité. Ils agissent tel un seul super organisme dans une coordination parfaite. Les servants sont les individus essentiels au fonctionnement de la ruche; ils en forment d'ailleurs le gros des effectifs.

- **Les Alphas** forment une caste si spécialisée d'organismes qu'aucune génération ne se ressemble. Ils évoluent rapidement et en permanence. Aussi, les membres d'une même couvée diffèrent les uns des autres par de nombreuses mutations uniques, qui elles aussi pourraient changer avec le temps. Tout cela est déterminé à l'avance par les géniteurs. Leur rôle consiste à observer, tester et communiquer à la ruche les informations indispensables à son évolution. C'est avec ces informations que les géniteurs pourront ensuite modifier les comportements de la ruche en créant de nouvelles mutations pour s'adapter et survivre.

Ils disposent d'une incroyable autonomie et d'une intelligence redoutable, pourtant leur longévité est limitée à moins d'une décennie.

- **Les géniteurs** sont un mystère pour les espèces externes à la ruche. En dehors de certaines castes de servants, peu d'individus peuvent aller et venir dans les étages inférieurs des ruches et croiser ces êtres uniques. Leur nombre même est un mystère. Par défaut, on considère que chaque ruche possède un organisme géniteur femelle chargé de la ponte et de la coordination du nid qu'il occupe.

Cet organisme aurait été un servant qui a eu un comportement sexué à un moment de sa vie, déclenché par l'apparition d'organes dédiés, sur ordre de la conscience collective. Suite à cela, d'autres mutations se seraient produites pour en faire une créature supérieure capable de pondre des dizaines d'individus par jour, de les coordonner comme un seul esprit sur simple injonction psychique, mais aussi de définir dès la naissance le rôle de chaque servant.

CYCLE DE VIE



Œuf de larve

Au départ, il y a Maman (la Reine), l'organisme géniteur qui pond des œufs dans la chambre d'incubation. Après une semaine passée au chaud dans cette chambre protégée, les œufs sont transportés par des nourrices jusqu'au bassin pour y éclore.

Chaque larve qui sort de l'œuf passera plusieurs semaines à se gaver de substances nutritives. La composition du bassin change à chaque portée pour fournir aux larves les éléments nutritifs spécifiques à leur rôle futur. Une fois bien engraisées, les larves sortent du bassin pour commencer à muter.



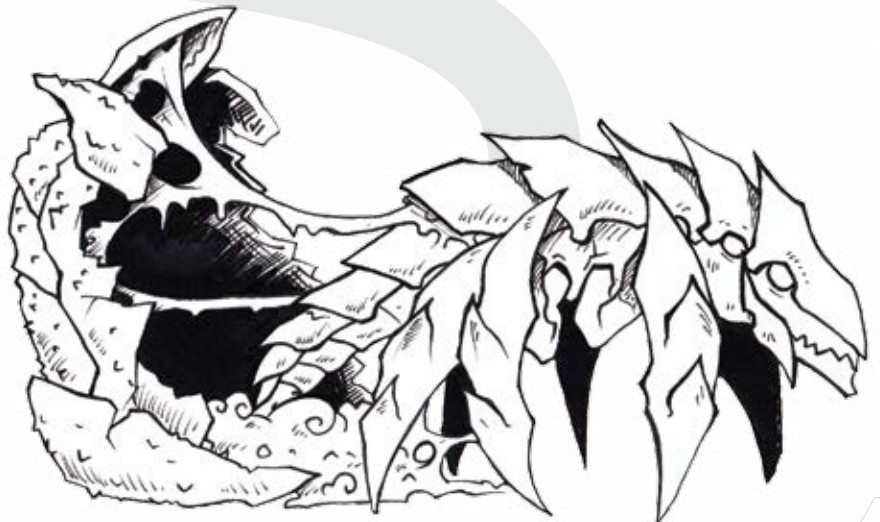
Larve



Chrysalide d'adulte

Cette étape consiste en une phase complexe de transformations qui peut durer des mois. Pour cela les larves se construisent une chrysalide qui leur fournira chaleur, nourriture et protection tout au long de leur croissance.

Une fois sortie de sa chrysalide, la créature est prête à servir la ruche.



Servant adulte



ALIMENTATION

Le régime alimentaire des créatures est omnivore. Elles se nourrissent de tout ce qui est organique avec une préférence naturelle pour les viandes, les sucres et les matières grasses. Elles ne sont pas spécialement difficiles dans leur régime et se dispensent de manger de la viande quand celle-ci se fait rare. La chasse est une activité primordiale pour la survie de ces créatures, dotées d'un instinct de prédateur et d'un naturel curieux. Devant la quantité de nourriture nécessaire pour rassasier la colonie, on remarque l'apparition de créatures dédiées à l'élevage d'espèces herbivores pour leur viande ou les autres substances qu'elles produisent.

On voit aussi apparaître des organismes voués à la production de substances sucrées ou grasses dont l'abdomen est gonflé comme une citerne pour approvisionner la ruche.

Contrairement aux idées reçues, la ruche n'est pas une immense moissonneuse qui ravage tout sur son passage. Elle sait se réguler pour éviter de détruire son environnement.

Dans les cas où la nourriture est disponible en suffisance, la ration quotidienne d'un Alpha est de 10 Kg par jour, qu'il peut répartir en plusieurs repas. Les organismes plus petits comme les ouvriers n'ont besoin que de 5 Kg par jour, bien qu'ils sachent s'en dispenser.

La plupart du temps, les créatures en stockent dans leur estomac pour la partager ensuite par trophallaxie*.

**Trophallaxie: action de régurgiter dans la bouche de son voisin.*



LA BIOMASSE

Il s'agit d'une matière organique composée de matériel génétique clef, qui sert à l'évolution des créatures. Produite telle une gelée royale, cette substance est générée à partir des aliments consommés. Pendant la digestion, les substances sont séparées en deux: d'un côté la nourriture, de l'autre les composants génétiques. Une fois triée, la nourriture continue son trajet dans le système digestif, tandis que les composants génétiques sont agglomérés dans l'estomac.

La substance obtenue que l'on appelle «biomasse» est une matière organique brute extrêmement calorique, qui possède des propriétés génétiques que seules les créatures sont capables d'exploiter. De l'extérieur, c'est une masse molle jaunâtre très odorante. Elle fournira l'énergie nécessaire à la transformation, mais aussi les données génétiques utiles aux changements. Il arrive fréquemment que certaines sources de biomasse s'épuisent et qu'une fois assimilées, elles ne trouvent plus d'usage pour une transformation future.



LA CONSCIENCE COLLECTIVE

L'individu n'existe pas. Au cœur des ruches, tous ne font qu'un avec la conscience collective. C'est une sensation puissante qui oblitère toutes les autres et soumet, tel un pantin, l'individu qui y est sujet. Grâce à cette force, la ruche peut agir comme un seul super-organisme et évoluer pour son bien-être de manière organisée et efficace. Sans cette conscience, les créatures seraient livrées à elles-mêmes et agiraient selon des concepts stériles de hiérarchie et de domination qui font perdre en efficacité.



Le cas des Alphas: Les créatures incarnées par les PJ sont comme Maman: des entités indépendantes dotées de leur propre individualité. Leur groupe possède un lien psychique à part de la conscience collective produite par Maman. Ce lien leur permet de coordonner leurs efforts et d'agir en autonomie sans pour autant être totalement détachés du reste de la ruche, ce qui permet aussi à Maman de garder un œil sur ses créations.



Il n'y a qu'un seul organisme qui gère et génère ces liens psychiques : Maman. C'est pour et par elle que la conscience collective se crée. Maman produit un signal qui soumet les créatures qu'elle engendre à sa volonté, comme une extension de sa propre conscience. Pourtant, elle-même fait exception à cette domination, elle existe au-delà de la conscience collective et peut la manipuler, comme des fils sur des millions de marionnettes. Cette conscience peut être perçue comme une énergie psychique d'une puissance phénoménale présente en chaque créature qui y serait soumise.

Par cette volonté, les servants sont donc manipulés et agissent dans un but commun. Ils ignorent l'instinct ou la douleur et seront poussés plus en avant si le besoin de braver le danger est impérieux. La conscience collective unit les créatures et les pousse à dépasser leur condition animale. Pourtant les servants semblent agir de leur propre chef tant que rien ne vient perturber leur quotidien. Récolter, chasser, bâtir, garder se font de façon automatique pour eux. Si la nécessité de fuir ou de s'organiser se fait sentir, ils le feront de manière très naturelle. Dans ces moments, la conscience collective n'est qu'un fil tenu qui lie chaque membre de la ruche, de la petite larve aux Alphas indépendants. Ce n'est que lorsque le danger ou le besoin de changement se fait nécessaire que l'injonction psychique sera omniprésente.

Maman, ou la reine, est l'entité la plus grosse de toute la ruche, selon les espèces étudiées.

Cette créature est capable de se défendre, de communiquer et se déplace rarement. Cet être est le centre de la colonie. Elle génère de puissantes impulsions psychiques contrôlant les différentes sous-espèces grouillant dans les conduits.

On la retrouve dans la chambre la plus profonde et la plus chaude de la colonie, gardée par de nombreux soldats et entourée par une armée de nourrices qui veillent à ses besoins.

Chez certaines espèces, la salle du bassin est incluse dans la chambre de couvaison, Maman s'occupant elle-même d'y placer ses œufs.

Si Maman venait à disparaître, c'est toute la colonie qui s'effondrerait. Le lien psychique serait dissout, laissant chaque créature livrée à elle-même brisant toute cohésion. Au bout de quelques semaines, les créatures désorientées se disperseraient, se dévoreraient entre elles ou, dans le meilleur des cas, seraient attaquées par des prédateurs.

L'intelligence de Maman domine la nature autour d'elle et, à aucun moment, elle ne peut être considérée comme un simple animal. Bien que peu empathique pour les autres espèces, elle voue tous ses efforts au bien-être de ses petits, même s'il lui arrive d'en sacrifier de temps en temps.



Les créatures peuvent communiquer de manière classique, par sons et par gestes, en utilisant des mutations spécifiques comme la bio-luminescence ou l'homochromie, de façon olfactive en laissant des traces odorantes via les phéromones ou enfin de façon psychique.

La conscience collective permet une forme de communication supplémentaire. Loin de l'influence de Maman et après quelques efforts de concentration, les créatures peuvent transmettre des informations à leurs camarades distants. Par ce biais, elles peuvent informer d'un danger ou d'un changement sur de grandes distances sans contrainte de visibilité. L'utilisation de la conscience collective comme réseau de communication est innée chez les créatures, bien qu'elles ne s'en remettent qu'en dernier recours pour se coordonner. C'est un mode de communication qui atteste de leurs prodigieuses capacités d'adaptation et de leur avance sur les autres espèces.

Maman surveille ces communications et saura ce qui se dit si elle est à bonne distance. C'est son mode de communication favori.



ANATOMIE

Ces animaux regroupent des caractéristiques communes à de nombreuses espèces, en particulier les plus dangereuses. Si leur évolution est rapide, c'est parce que la ruche a su définir un génome de base sur lequel viendront se greffer les changements futurs.

Voici les particularités communes à chaque individu :

Bouche: Ce bec coupant est capable d'une pression importante. Les créatures mâchent peu et font confiance à leurs sucs digestifs pour ramollir les substances ingérées.

Yeux: Leur tête porte 6 globes oculaires. Les plus larges, placés à l'arrière, sont les plus développés, tandis que les deux autres paires pourraient être destinées à capter d'autres signaux.

Système cognitif: Composé d'un cortex principal et de plusieurs lobes, il se prolonge le long du dos, parcouru par une chaîne de ganglions cérébraux. Une partie semble dédiée à la perception des signaux psychiques.

Pattes: Dénuées de doigts, ces 6 griffes immenses leur servent à se mouvoir, grimper, piquer et trancher leur nourriture.

Système digestif: Principalement omnivores, leurs sucs digestifs peuvent séparer le matériel génétique des aliments qu'ils consomment. Une poche séparée leur permet de stocker cette matière.

• **Perception olfactive:** Placés sur le museau, les capteurs olfactifs des créatures leur permettent de capter toute forme d'informations olfactives, et particulièrement les phéromones de leurs congénères. Ces signaux sont perçus comme des pistes colorées qui flottent là où elles ont été laissées. Le sens de l'odorat des créatures est très développé et sera rapidement confus en présence de fumée ou de gaz toxiques.

• **Perception auditive:** Bien que limité, leur appareil auditif est capable de percevoir des fréquences imperceptibles pour l'homme. L'audition n'est pas un sens que les créatures privilégient.

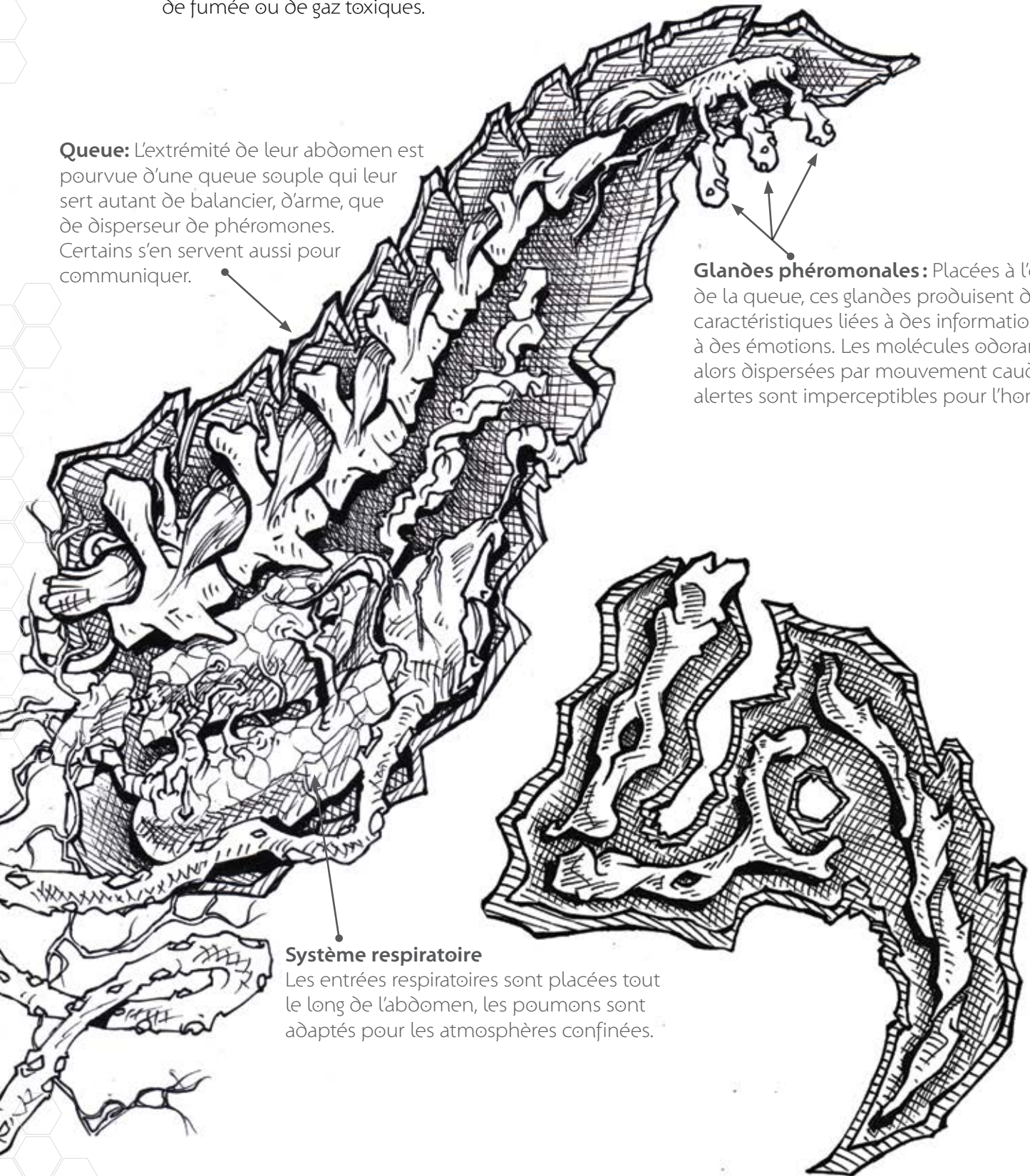
• **Perception visuelle:** Les créatures ont une mauvaise vue ; elles sont capables de percevoir les formes et les couleurs, mais manquent de finesse.

Queue: L'extrémité de leur abdomen est pourvue d'une queue souple qui leur sert autant de balancier, d'arme, que de disperseur de phéromones. Certains s'en servent aussi pour communiquer.

Glandes phéromonales: Placées à l'extrémité de la queue, ces glandes produisent des odeurs caractéristiques liées à des informations clefs ou à des émotions. Les molécules odorantes seront alors dispersées par mouvement caudale. Ces alertes sont imperceptibles pour l'homme.

Système respiratoire

Les entrées respiratoires sont placées tout le long de l'abdomen, les poumons sont adaptés pour les atmosphères confinées.



COMMUNICATION

Pour communiquer, les créatures utilisent tout un arsenal de sons, de gestes et d'odeurs. Le mélange de ces techniques forme un langage complet qui leur permet de se comprendre et de transmettre des informations détaillées sur ce qui les entoure, tout comme sur leur état personnel. Grâce à cela, elles vont jusqu'à imiter leur environnement pour interagir avec lui.

De la même manière que les chats, les chiens ou encore les oiseaux, les créatures poussent des cris, se dressent sur leurs pattes, crachent, dansent ou s'immobilisent afin de se faire comprendre.

La conscience collective peut aussi leur être utile pour transmettre des messages. Voir P53.

Phéromones

Ces messages olfactifs sont sécrétés par des glandes situées sur le bout de leur queue. En la secouant ou en la frottant, elles marquent leur passage ou diffusent des informations clés. Ces messages sécrétés, parfois instinctivement, **ne trichent jamais**. Il s'agit d'un message simple comme : le danger, la peur, une piste, un territoire, etc.

Les messages olfactifs ne peuvent être mensongers, ils sont comme certifiés, à la différence d'un message oral ou gestuel qui pourrait être incomplet ou trompeur.

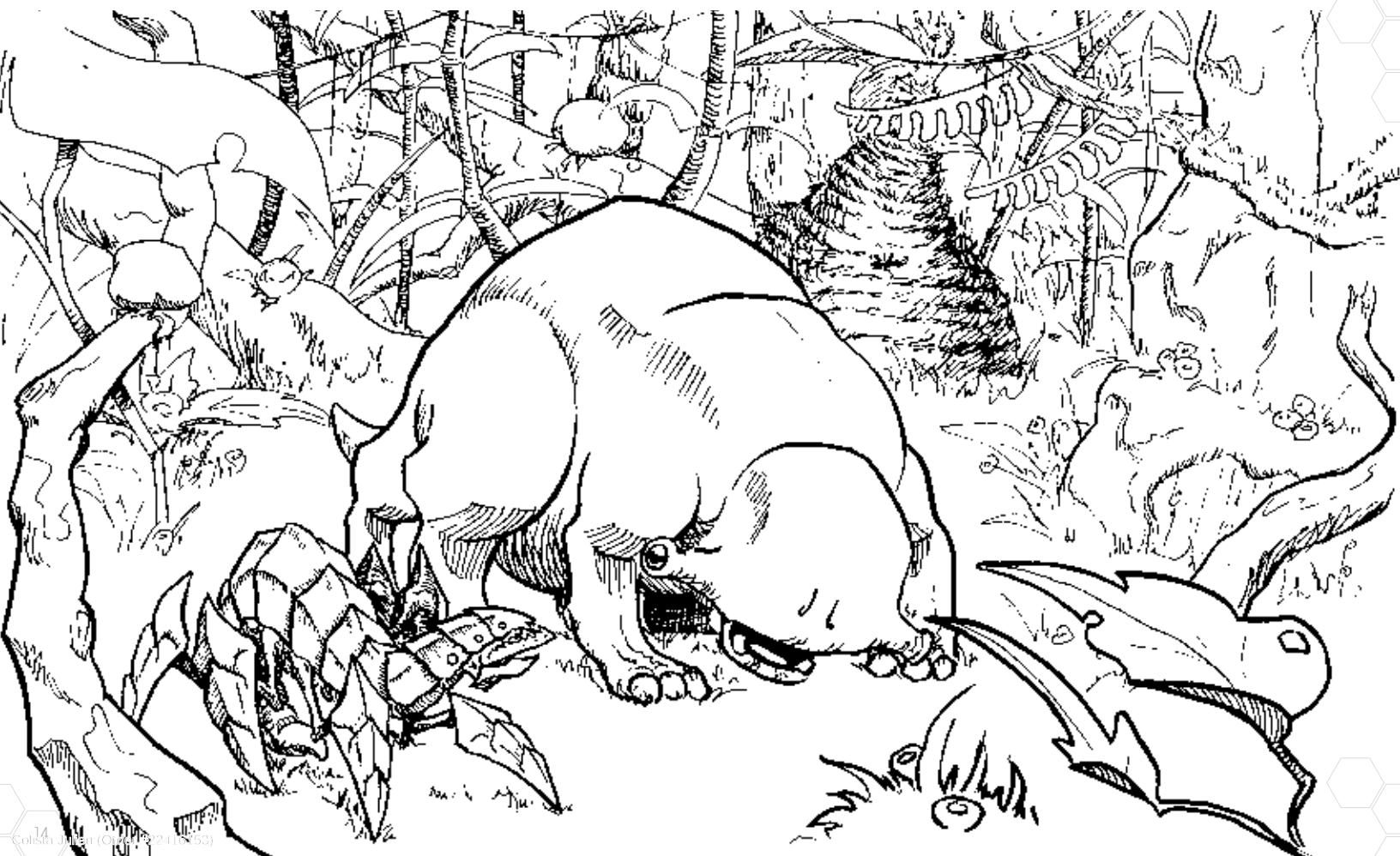
Une phéromone contient aussi l'odeur de son auteur qui, quand on la connaît, permet d'identifier celui qui l'a sécrétée.

Les phéromones sont comprises par l'ensemble de la portée, par Maman et par tous les organismes de la ruche.

Aposématisme

Cette particularité des espèces animales est très répandue chez les créatures. Naturellement agressifs et dangereux, les spécimens lambda arborent une coloration commune qui diffère assez peu d'un individu à l'autre. Les Alphas, de part leur unicité ou des mutations qu'ils portent (poison, acide, arme chimique...), peuvent arborer des motifs et des taches de couleurs qui les différencient.

Particulièrement vives et aux pigmentations exotiques, ces marques reflètent leur haut taux de toxicité agissant comme un avertissement pour d'éventuels prédateurs et proies.



Certaines créatures ont une pigmentation anormale alors qu'elles ne présentent aucun signe de toxicité, d'autres, capables de changer de couleur, s'en serviront pour intimider ou imiter d'autres créatures.

Enfin, il a été vu chez des créatures hautement toxiques aucune pigmentation anormale, comme pour dissimuler cette capacité.

Ce choix reste à la décision du joueur pour rendre sa créature unique. Le MJ peut utiliser l'aposematisme pour intimider les PJ et s'en servir dans les descriptions de leurs ennemis pour avertir d'un danger. Des marines uniquement bleus auront un armement classique, tandis que ceux qui portent du rouge pourraient être armés de lance-flammes.

Les dessins jaunes sur les murs, les portes et les boîtes sont signes de dangers divers (Poison, Radioactivité, Explosif). Ceci concerne aussi toute une gamme de symboles comme les grades, les galons, les tatouages, les cicatrices...

Bipède et imitations physiques

À force de côtoyer certaines espèces, les créatures s'adaptent et étudient. Des mutations purement physiques peuvent voir le jour à mesure que les différentes communautés se rapprochent. Les créatures pourraient avoir des carapaces noircies aux replis plus angulaires, imitant les mécanismes près desquels elles se camouflent, ou un grain de peau gris proche de la couleur et la texture du bitume.

Plus avant encore, la forme des carapaces ou des mandibules annexes pourraient cacher les difformités de la créature pour la rendre semblable à un «homme en costume», plus invisible au détour d'une ruelle mal éclairée. La posture bipède sera alors plus que conseillée pour renforcer ce mimétisme.

Ils'agit d'évolution purement esthétique, mais pouvant aider à aller plus loin dans l'infiltration. Comme observer à l'arrière des foules, traverser la rue de nuit, rester en observation à l'extérieur sans avoir à se cacher, se dissimuler au milieu d'un ensemble mécanique...

En jeu, les joueurs n'ont pas besoin d'imiter les bestioles pour interagir de joueur à joueur, une simple description orale suffit. Bien sûr, ils peuvent singer les cris ou les postures pour appuyer leurs descriptions.

Le MJ pourra prendre note du langage corporel de ses joueurs quand ils s'attardent sur la communication pour faire correspondre au mieux les réactions du monde extérieur.

Jouer une bestiole

Oubliez les réflexes humains tels qu'attraper avec les mains, utiliser des objets et «parler»

Les créatures crient, sifflent, crachent, font vibrer leurs écailles et leur ailes, gonflent leurs muscles, changent de couleur, produisent des phéromones et toutes sortes de choses pour s'exprimer. Comme elles se comprennent entre elles, les joueurs peuvent donc parler entre eux pour résoudre les situations. Attraper avec les mains et utiliser les objets, c'est pour le humains: les créatures attrapent avec la bouche, poussent avec la tête et accrochent avec les pattes.

L'intelligence des créatures est semblable à celle de l'homme, donc toutes les fourberies sont possibles: mentir, bluffer, se révolter, expérimenter... Pas de limite.

Gardez à l'esprit que les joueurs incarnent des individus d'une même portée, ils sont donc très proches. Ils chassent, dorment ensemble et vivent les mêmes épreuves.

Ils sont frères.

Des tensions peuvent naître dans le groupe si un individu devient trop fort, liguant les autres contre lui. D'autres veilleront à la survie du groupe et élimineront un des leurs s'il est imprudent. Laissez parler vos instincts: la logique animale se dispense souvent d'empathie.

Nommer sa créature

Une créature ne porte pas de nom. Elle est l'élément d'un ensemble plus grand. Entre elles, c'est leur odeur et les sons qu'elles produisent qui les différencient. Pour faciliter les échanges, mais aussi à mesure que leur individualité se forme, nommer les choses et les individus sera indispensable.

Quand les créatures commencent à se nommer, elles le font par comparaison avec ce qu'elles font et ce qu'elles connaissent.

Elles portent alors le nom d'un exploit accompli, d'une capacité physique ou d'un défaut. Les créatures peuvent se nommer par leurs couleurs ou leurs formes. Elles porteront des noms exotiques une fois mures et indépendantes.

Quelques exemples: Tête plate, Rapide, Gluant, Bouffe patte, Kaboum, le Bâisseur, le Changeant, Pas d'œil, Boiteux, ou enfin Xern, Druysss, SarLac...



Regroupées dans un même nid pouvant aller de plusieurs dizaines à des milliers d'individus, les créatures vivent en parfaite synergie. Elles ont chacune leur place dans une société très codifiée où chaque membre remplit une fonction précise déterminée à la naissance par ses gènes. Au sommet de cette société siège Maman, l'organisme géniteur. C'est elle qui coordonne la nuée et lui donne une volonté propre en influant sur les besoins de la ruche pour orienter son évolution.

Le degré d'évolution d'une ruche se fait souvent en parallèle au monde qui l'entoure et aux civilisations qu'elle rencontre. D'une intelligence variable selon les environnements, ses biotechnologies et mutations seront l'égal de ce qui se fait dans les civilisations proches d'elle.

Avec le temps, la ruche apprend, entre en contact et se développe. Évaluer la puissance d'une ruche se fera en comparant son histoire, ses intentions et ses voisins.

Toutes les ruches ne sont pas belliqueuses et il se peut qu'une race extérieure déclenche chez elle le besoin de s'améliorer et de se développer.

Le nid est une construction des créatures allant du simple trou dans le sol, au réseau de galeries ou ressemblant à une immense tour dressée comme un obélisque.

Voici une liste des éléments qui peuvent la composer :

• **Le bassin et la chambre de la reine :** La soupe génétique depuis laquelle sont issus les Alphas est un amas de liquides amniotiques, de placenta et de toute sorte de substances nutritives. D'une température agréable, ce liquide dégage une odeur familière et rassurante. Le bassin est une bio-construction unique qui simule un environnement amniotique dans lequel se développent les jeunes larves.

Il s'agit d'un lieu de référence pour la suite du jeu. Les créatures démarrent dans le bassin par la phase larvaire, il deviendra important par la suite pour de futures évolutions.

• **Garde-manger, créature-citerne et champignonnière :** Ces espaces sont les endroits où se restaurent les créatures qui séjournent pendant de longues périodes dans le nid. Les créatures qui sortent régulièrement trouveront leur propre source de nourriture au-dehors.

Les colonies primitives disposent d'un garde-manger. Une salle de dépôt sommaire dans laquelle s'entasse la nourriture et où viennent se ravitailler les créatures. Selon l'importance qu'elles lui consacrent, celui-ci peut être un simple charnier où viennent s'entreposer les produits de la chasse ou bien des chambres à l'agencement complexe où sont stockées dans un état léthargique toute sorte de proies, engluées dans des sécrétions collantes.

Les créatures-citernes sont regroupées dans une salle à part, enfouie au cœur de la colonie. Boursouflées, elles sécrètent des substances nutritives en abondance. Pour leur sécurité, elles restent cloîtrées dans une salle spécifique aux conduits d'accès trop étroits pour elles. Des servants s'occupent de leurs besoins tous les jours.

Enfin, la champignonnière a deux rôles dans une ruche, d'un côté elle sert à la production



Pour les besoins du scénario, il arrive que certaines ruches se passent de bassin et s'établissent dans des grottes immergées ou des lacs. L'avantage d'un bassin fabriqué à base de sécrétions, c'est qu'il maintient à bonne température les liquides et permet une évolution rapide des créatures. La section MJ présente différentes notions de développement pour élaborer les créatures et leur cadre de vie.

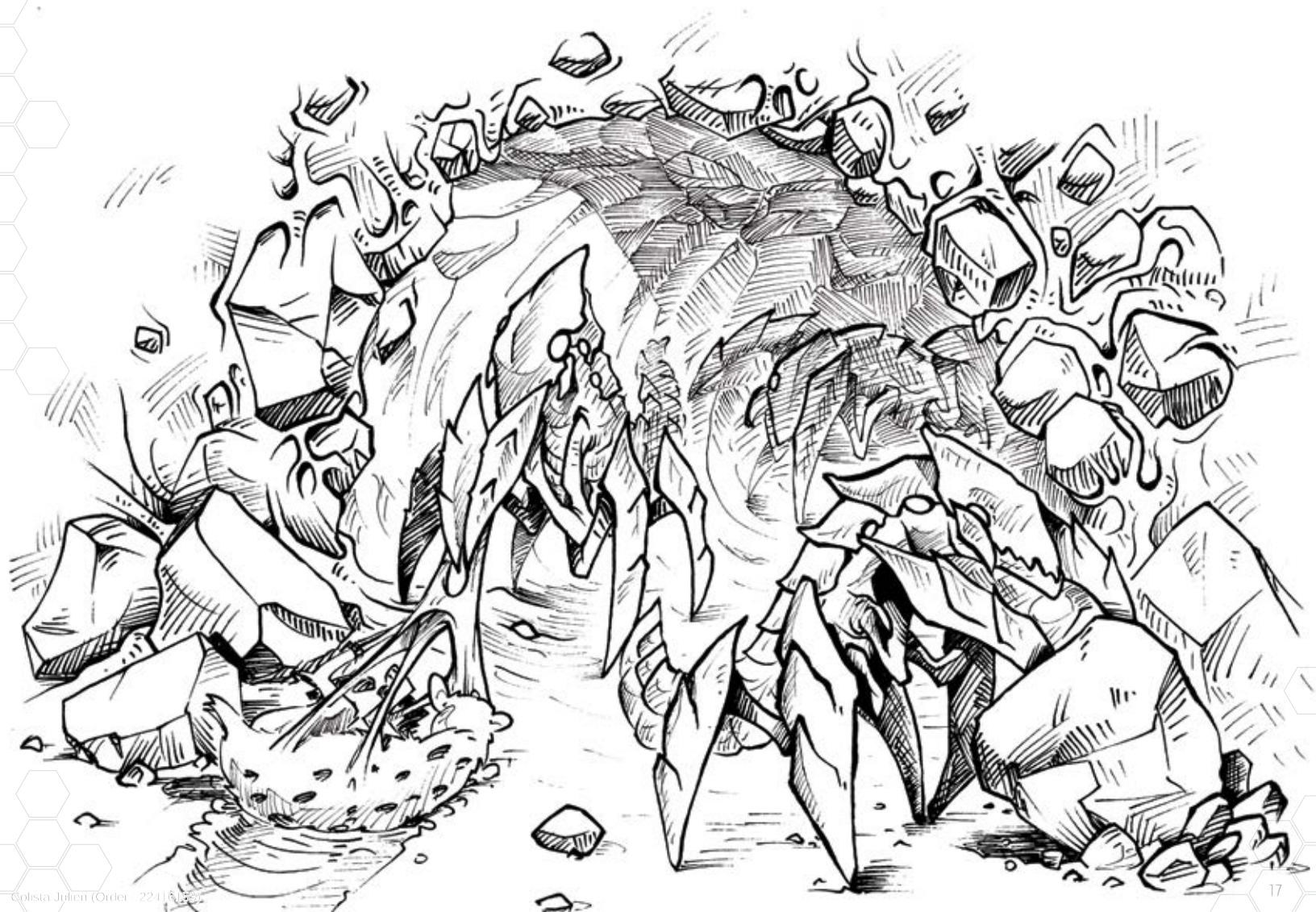
de champignons comestibles, et de l'autre régule la température du nid en créant une colonne de chaleur dans le conduit central. Dans cet espace à l'humidité étouffante sont entreposés toute sorte de débris organiques, qui avec le temps, sont propices à l'émergence de délicieuses espèces de champignons. La «respiration» des champignons comme leur décomposition génèrent un mouvement d'air qui ventile naturellement la ruche. C'est idéal pour survivre dans les environnements tropicaux, arides ou polaires.

C'est aussi un outil très pratique pour faire circuler les phéromones importantes au cœur du nid et dans toute la région.

La présence ou non de ces trois points de ressources ne limite en rien les attitudes de chasse et d'élevage des créatures. Toutefois, la présence des deux premières réduira la dépendance de la ruche envers son environnement. Chacun de ces points de ravitaillement est accessible par toutes les créatures et sera un carrefour de communication important pour elles.

Avant postes et sorties : de longs couloirs souterrains partant du nid débouchent à divers points du territoire des créatures. Longs de plusieurs kilomètres, ces conduits étroits sont des tracés directs vers le nid qu'un homme ne peut arpenter debout. Au bout de ces axes se trouvent de petites salles pouvant accueillir jusqu'à 3 créatures. Elles sont fermées de l'extérieur par des trappes faites de terre, de végétation et de salive pour garantir leur invisibilité.

Grâce à ces conduits, les éclaireurs comme les soldats peuvent accéder à divers points du territoire sans laisser de traces. Le nid possède de nombreux points d'entrées. Le premier est l'accès principal d'où vont et viennent de nombreux individus chaque jour. Il est assez gros pour y faire passer six créatures ensemble ou traîner un gros animal jusqu'au garde-manger. De là, le conduit se rétrécit et se subdivise en de nombreux autres.



Les ruches les plus évoluées possèdent plusieurs accès principaux, des accès secondaires moins larges, des trappes à quelques centaines de mètres du nid pour faire sortir des troupes, piéger ou évacuer la ruche. On trouvera aussi une sortie par le haut du conduit principal, très utilisée par les créatures dotées d'ailes. Il y a aussi tout un réseau d'accès le long de ce conduit, pour servir de points d'envol aux créatures ou de meurtrières pour celles dotées d'armes chimiques.

• **Les contacts avec l'extérieur** sont très souvent meurtriers, pourtant les créatures ne sont pas hostiles à leur environnement. C'est l'expansion de leurs colonies qui impacte les écosystèmes de façon significative et les motive à se défendre. Le contact avec d'autres races intelligentes a fortement aidé les créatures à se développer et à étendre leur

intellect. Considérant l'homme et les autres races intelligentes comme de simples animaux, les créatures ne voient pas de réel danger à partager les territoires, tant que la ruche ne se sent pas menacée. Si l'homme est le principal antagoniste des histoires autour des créatures, il n'est pas foncièrement mauvais pour elles. Les créatures pourront apprendre que certains d'entre eux pourraient leur venir en aide et apporter du changement dans leur mode de vie. Les autres races intelligentes sont elles aussi à considérer pour d'éventuels échanges, des alliés de fortune ou de la biomasse à assimiler plus tard. Les ruches étant souvent implantées sur des territoires vastes et cultivables, les autres races intelligentes en quête de ressources entrent alors en conflit avec elles. C'est sur la base de ces rencontres que l'intelligence des créatures se développe jusqu'à atteindre un niveau proche de l'homme et peut-être plus.



DORTOIR DES SERVANTS



PLATEFORME AÉRIENNE



COUVOIR ET BASSIN



CRÉATURE-CITERNE



CHAMPIGNONNIÈRE



GARDE-MANGER



CHAMBRE DE LA REINE



Exemple de nid

Le nid suivant est une construction typique des ruches avancées. À l'intérieur grouillent plusieurs centaines de créatures. Son réseau de galeries peut s'étendre sur des kilomètres et son axe central atteindre 100 mètres d'altitude.

On retrouva au cœur de celle-ci, les couvoirs certainement dotés du bassin génétique, les dortoirs et les salles à manger (garde-manger, champignonnières et créatures-citernes). Pour accéder au nid, plusieurs accès sont ouverts, d'abord par les dortoirs principaux, puis par les accès souterrains en provenance des avant-postes. Des accès aériens sont placés le long de la colonne principale.

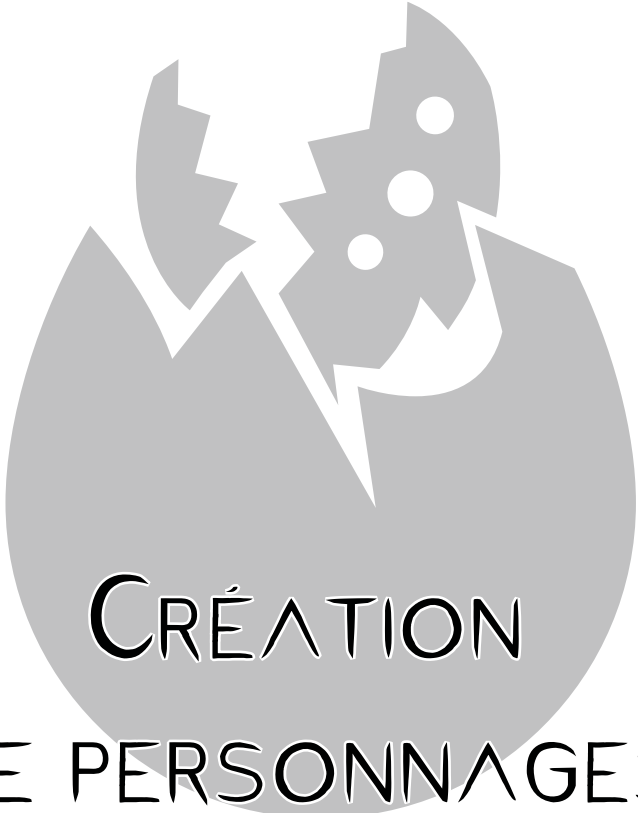
Certaines colonies prévoyantes possèdent des conduits sous la chambre de couvaisons pour permettre à Maman de s'échapper en cas de danger.





*Les espèces qui survivent ne sont pas les espèces
les plus fortes, ni les plus intelligentes, mais celles
qui s'adaptent le mieux aux changements.*

Charles Darwin



CRÉATION DE PERSONNAGES

Ce chapitre concerne la création de personnages. Elle se fait en groupe.
Les personnages sont issus d'une même couvée ; il est préférable de préparer cela ensemble,
comme une introduction au scénario.

Naissance des personnages	22
Les caractéristiques	23
L'Arbre d'évolution	24
Les mutations.....	26
Les tares génétiques.....	36
Générer la conscience collective	39
Évolution.....	40
Remplir sa fiche de personnage.....	42
Remplir la fiche de couvée.....	43
Archétypes	44



NAISSANCE DES PERSONNAGES



L' introduction au monde commence par une phase larvaire. Mesurant au moins 30 centimètres de long, les larves barbotent dans le bassin et assimilent la biomasse mise à leur disposition avant d'entreprendre leur première transformation. Durant cette étape, les joueurs vont acheter leur premières options.

Pour ce faire, Maman donne **15 points de biomasse (Pb) par larve**. Ces points sont à dépenser comme suit :

- Chacun leur tour, les joueurs font un achat sur l'Arbre d'évolution (P25).
- Ils peuvent dépenser autant de Pb qu'ils souhaitent pour une option de leur choix.
- Un personnage ne peut pas avoir plus de **8 mutations**, tares incluses.
- Une option c'est :
 - Une nouvelle mutation.
 - Un niveau de mutation (pour une mutation déjà acquise, voir P24).
 - Un point supplémentaire dans une caractéristique (Souche commune, P25).
 - Une tare génétique, P36.

Une larve commence cette étape avec le profil suivant :

I 2, V 2, C 2, PV 3.

Il convient de se mettre d'accord entre joueurs et de choisir les options de départ pour le groupe. A chaque fois qu'un PJ achète une nouvelle mutation avec des points de

biomasse, il rend celles de la branche suivante disponible. Certaines mutations ont besoin de plusieurs autres pour être choisies. Les joueurs auront peut-être besoin de se concerter avant de commencer leurs achats. S'agira-t-il d'une portée spécialisée dans le corps à corps, aura-t-on des spécimens volants, les armes chimiques sont elles envisagées ? etc.

Le plus important pendant cette étape sera de mettre tout le monde d'accord quant à l'ordre d'achat des mutations et l'orientation génétique du groupe.

Chaque mutation nouvelle sera inscrite sur la fiche du personnage et sur la fiche de Couvée. Certaines mutations peuvent devenir plus puissantes, pour cela, il suffit de l'acheter plusieurs fois ou de payer son prix d'amélioration. On dit que cela augmente son niveau. Il est conseillé au départ d'avoir peu de mutations avec plusieurs niveaux, plutôt que plusieurs au niveau 1.

Chaque mutation est aussi inscrite sur la fiche de couvée, qui servira de référence pour les autres parties.

Une fiche de personnage est détaillée P42 et une version vierge se trouve P118 ou sur editions-6napse.fr

Après la création, s'il reste des points de biomasse, ils peuvent être stockés par une créature pour être utilisés plus tard (cf règle stockage de biomasse P41). Les joueurs peuvent partager ces Pb ou se départager pour savoir qui les stockera.



A cette étape le MJ peut présenter un génome spécifique pour la portée et les mutations interdites par Maman s'il y en a. Il s'agit de choix liés à l'univers de jeu et à son scénario. Plus de détails seront à retrouver dans la section relative aux secrets P73. Ces choix sont facultatifs ; tout dépend de l'ambiance proposée.



LES CARACTÉRISTIQUES



Les personnages sont décrits par 4 caractéristiques: Instinct, Corpulence, Vitesse et Points de vie. Elles serviront à résoudre les actions, activer les mutations et toute sorte de choses. Les caractéristiques ont deux effets que voici

- Définit l'intelligence de la créature, sa capacité à percevoir et à comprendre le monde qui l'entoure. *Idéal pour: rechercher, enquêter, sentir, démontrer, viser, anticiper (se défendre), lancer un pouvoir, actionner quelque chose, trouver son chemin, se positionner, feinter...*

• Permet de générer plus de point de CCI.

- Définit la force physique, l'endurance, la capacité à se battre. *Idéal pour: parer, pousser, frapper fort, intimider, courir longtemps, attraper, tenir...*

• Permet de connaître le nombre de points de biomasse que la créature peut naturellement stocker.

- Définit la vitesse de réaction, les réflexes et la capacité à frapper vite. *Idéal pour: sprinter, sauter, esquiver, agir en vitesse, attraper un objet au vol, lancer un pouvoir en réaction, se désengager...*

• Sert à départager l'ordre d'action et à agir en premier.



• Définissent la résistance physique, le nombre de blessures qu'il peut encaisser.

• Déterminent la vitesse de régénération de la créature.



Création de personnage: résumé

- 1 - Achat des options (15 Pb par Pj)
- 2 - Calculs de la CC de départ. (CCI + CCg)
CCI = score d'instinct de chaque Pj
CCg = 4 dés par Pj



L'ARBRE D'ÉVOLUTION



L'Arbre d'évolution représente l'ensemble des mutations disponibles dans le jeu et le chemin évolutif pour y accéder. C'est un schéma qui servira à la création des personnages comme à leur évolution plus tard pendant le jeu. Les joueurs pourront prendre note des mutations achetées et organiser leur évolution pendant **les phases de repos**. Il est essentiel d'en avoir une copie sur la table pendant les sessions de jeu pour permettre aux joueurs de s'en servir. Les paragraphes suivants vous expliquent comment l'utiliser et vous trouverez P102 des conseils pour le modifier. Vous pouvez le télécharger sur editions-6napse.fr.

LA SOUCHE COMMUNE

C'est la position initiale des créatures sur l'Arbre d'évolution. Cet embranchement permet d'améliorer les caractéristiques: Instinct, Vitesse, Corpulence et Points de Vie.

- **Augmenter l'Instinct, la Vitesse ou la Corpulence** coûte autant que le niveau à atteindre.

Une créature avec V 2 souhaite atteindre V 3, cela lui coûtera 3 Pb.

Une créature avec V 2 souhaite atteindre V 4, cela lui coûtera 7 Pb (3 Pb + 4 Pb).

- **Augmenter les points de vie** coûte 2Pb par Point de vie supplémentaire.

Une créature voulant acheter 1 Pv de plus devra dépenser 2 Pb.

Une créature voulant acheter 3 Pv de plus devra dépenser 6 Pb.

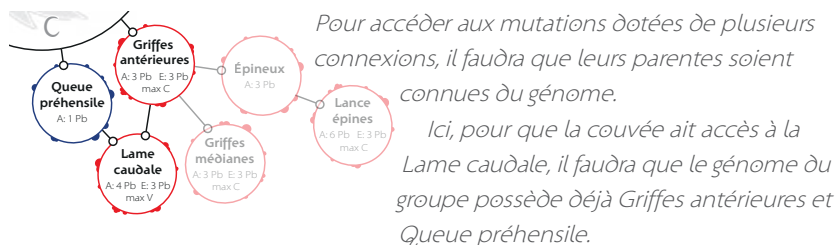
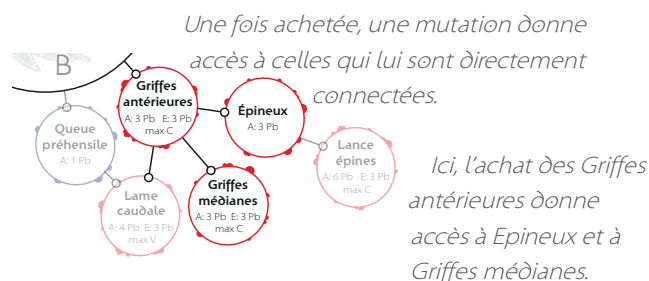
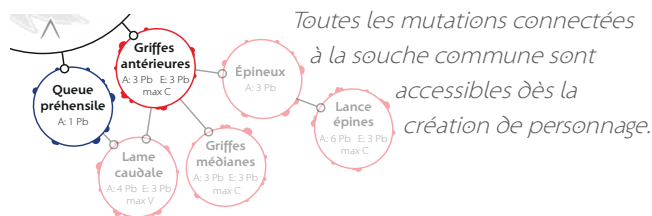
ÉVOLUER SUR L'ARBRE

Les mutations sont connectées entre elles et forment un réseau de branches. Les joueurs peuvent acheter des mutations en suivant l'ordre des branches durant une phase de repos. Certaines mutations ont une seule connexion et n'en ouvrent aucune, quand d'autres en ouvrent plusieurs. Observez les schémas ci-dessous pour y voir plus clair.

LE GÉNOME

A chaque fois qu'une mutation est achetée par un joueur, le génome du groupe change et l'ensemble de la portée (c'est-à-dire tous les PJ qui ont créé leur personnage ensemble) la connaît.

Ceux qui ne la possèdent pas déjà pourront l'acheter plus tard sans devoir posséder les mutations précédentes sur l'arbre.



- Mutations offensives
- Mutations d'adaptabilité
- Mutations cognitives
- Mutations de soutien
- Mutations bloquées
- A Coût d'acquisition
- E Coût d'évolution



ARBRE D'ÉVOLUTION



LES MUTATIONS



Les mutations sont des options disponibles aux personnages, elles sont triées par familles dans les pages suivantes. Ces options sont variées allant d'une simple paire de griffes à de puissantes sécrétions toxiques. Ces outils seront indispensables aux créatures pour s'adapter à leur environnement et le dominer.

Les mutations sont groupées autour de la souche commune et font partie de cinq grandes familles :

- **Les mutations offensives** représentent l'arsenal que peuvent déployer les créatures.
- **Les mutations d'adaptabilité** développent la motricité et l'acuité des créatures.
- **Les mutations cognitives** solutionnent les besoins de compréhension de la ruche ou abordent des capacités psychiques.
- **Les mutations de soutien** touchent aux capacités pratiques pour le groupe.
- **Les mutations bloquées**, que Maman ne souhaite pas ouvrir pour le bien de la colonie. (Le MJ peut aller voir P91 pour en savoir plus).



ACHETER UNE MUTATION

Il y a deux moments clés pour acheter des mutations : la création de personnage et la phase de repos. Dans le premier cas, il faudra dépenser la biomasse mise à disposition par

Maman, dans le second, il faudra dépenser la biomasse récoltée et stockée en cour de jeu.

Le prix des mutations est indiqué sur l'Arbre d'évolution et sur les pages qui les décrivent.



NOMBRE DE MUTATION

Les créatures ont des limites physiques qui conditionnent ces transformations.

- Elles peuvent porter **8 mutations ou tares**. Cette limitation est représentée par huit emplacements sur la fiche de personnage.
- Les mutations sont uniques, une créature ne peut porter deux fois la même.
- Une mutation peut être améliorée si elle est achetée plusieurs fois. On parle alors de niveau de mutation.



NIVEAU DE MUTATION

Les mutations sont comme des outils ou des compétences pour les créatures. Avec le



Acheter une mutation : Dépenser des Pb stockés est requis pour son obtention. Ceux nécessaires peuvent être dépensés partiellement ou en totalité.

Nombre de mutation : Une créature peut posséder jusqu'à 8 mutations ou tares.

Niveau de mutation : Améliorer une mutation coûte le prix de la mutation ou le second prix (pour les armes). Le niveau de cette mutation est limité par le score dans une caractéristique (Max C, Max V...).

Utilisation : Une mutation peut être activée avec n'importe quelle caractéristique, avec ou sans lancer de dé. Quelques mutations s'utilisent avec une caractéristique spécifique «I, V ou C». Une mutation peut être utilisée une seule fois par tour.

Charges : Chaque utilisation de la mutation retire une charge ; quand ce score tombe à 0, la mutation devra être rechargée pour pouvoir être utilisée de nouveau (voir P27).

Effets spéciaux : Les règles concernant les effets spéciaux des armes sont décrites P64.

Caractéristique d'utilisation : caractéristique imposée par la mutation pour son activation.

temps, l'évolution rend ces mutations plus puissantes de par leur taille, leur efficacité ou l'aisance qu'a la créature à s'en servir.

La majorité des mutations possède une limitation exprimée ainsi max C (score en Corpulence), max V (score en Vitesse), max I (score en Instinct) ou Max Pv (score en Points de vie). Ces mutations peuvent avoir autant de niveaux que le score associé à la limitation.

Une mutation qui ne possède pas de limitation, ne peut pas être améliorée.

A son achat une mutation est définie comme étant de niveau 1 et occupe un emplacement sur la fiche de personnage. Pour qu'elle passe au niveau 2, il faudra acheter à nouveau la mutation au même prix ou payer son coût d'amélioration.

Chaque niveau accorde des effets décrits sur les pages suivantes.

- Posséder deux niveaux dans la mutation *Toxines mortelles* permet de porter 2 fois deux charges, soit 4 charges.
- Posséder 2 niveaux de *Carapace* permet d'avoir une armure de 2pts.
- Le niveau d'une *Poche à biomasse* ne peut dépasser le score de PV d'une créature.
- Avec *Instinct 4*, une créature pourra avoir jusqu'à 4 niveaux pour la mutation *Encéphale hypertrophié* (et donc avoir +4d6 de bonus).
- Une créature ne peut porter qu'un seul *Dard*, mais son niveau peut augmenter.

CHARGES

Les mutations possédant une caractéristique de charge ont un nombre d'usage limité. Chaque fois que la créature s'en sert, elle dépense une charge. Quand toutes les charges sont consommées, il faut récupérer (voir P62).

REJET

Quand tous les emplacements sont occupés, la créature ne peut pas obtenir de nouvelles mutations. Il lui faut en rejeter.

Quand une créature achète une mutation, elle peut toujours en rejeter une ou plusieurs autres durant la même phase de repos. Quand une mutation est rejetée :

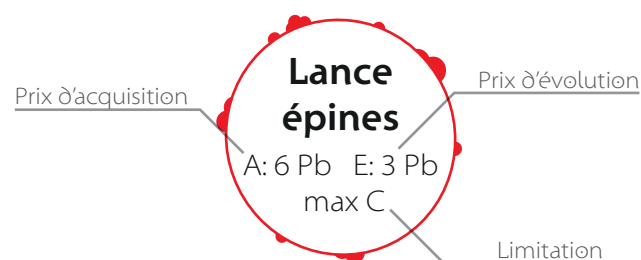
- Elle est effacée de la fiche de personnage.
- Le joueur ne gagne aucun Pb.
- Ses capacités ne pourront plus être utilisées.
- La fiche de couvée conserve cette mutation.
- Une tare génétique ne peut pas être rejetée.

LE BIO-ARMEMENT

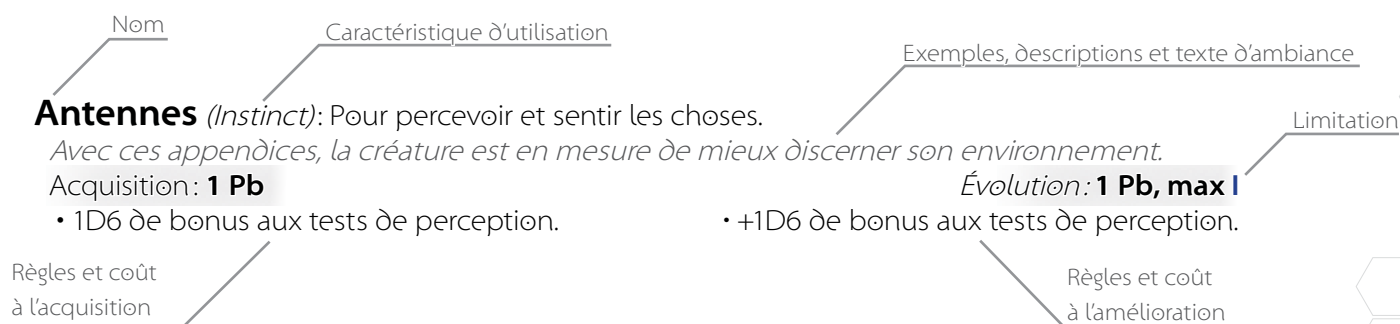
Les mutations offensives et d'adaptabilité comme la *Langue barbelée*, le *Lance épines* ou les *Ailes fines* ont deux coûts notés ainsi A:4 Pb, E: 3 Pb. Le prix de gauche (A) est le coût d'acquisition (ici 4 Pb) et celui de droite (E) est le coût d'évolution.

A son acquisition donc, la créature gagne 1d6 à l'utilisation de l'arme ainsi que toutes les règles associées dans sa description. Pour obtenir un niveau supplémentaire et obtenir 1d6 de bonus de plus, il faudra s'acquitter du prix de droite.

Une *Langue barbelée* de niveau 3 exprime que la mutation lui donnera jusqu'à 3d6 de bonus. Cette mutation est limitée en C, il faudra donc une *Corpulence* de 3 pour pouvoir atteindre ce niveau.



Exemple de mutation:



• • • MUTATIONS OFFENSIVES • • •

Cornes : Pour enfoncer, percer, trancher, accrocher, parer, dévier, cogner...

Les cornes sont efficaces pour menacer un adversaire et dégager la voie.

Acquisition : **4 Pb**

• 1d6 de bonus.

• Gagne : Perforant 1, quand la créature prend de l'élan pour attaquer.

Évolution : **3 Pb, max C**

• +1d6 de bonus.

Dard : Pour perforer, piquer, trouser, transpercer, dévier ou parer...

Relié à diverses glandes, ce tube de chitine creux est très utile pour les injections.

Acquisition : **4 Pb**

• 1d6 de bonus.

• *Toxines mortelles* et *Poison paralysant* ont 3 charges au lieu de 2.

Évolution : **3 Pb, max I**

• +1d6 de bonus.

Épineux : Face à ces pointes, un prédateur devra trouver un autre angle d'approche.

Acquisition : **3 Pb**

• Si l'utilisateur prend de l'élan, il ajoute 1d6 de bonus à une attaque, sans restriction.

• Si une attaque à main nue touche le porteur, l'attaquant subit 1 dg automatique.

Griffes antérieures : Pour griffer, couper, déchirer, lever, dévier, se protéger...

Ces griffes, parfois rétractables, sont les armes les plus basiques des créatures.

Acquisition : **3 Pb**

• 1d6 de bonus.

Évolution : **3 Pb, max C**

• +1d6 de bonus.

Griffes médianes : Pour griffer, couper, déchirer, lever, dévier, se protéger encore...

Pour plus d'efficacité, les créatures peuvent se doter d'encore plus de griffes.

Acquisition : **3 Pb**

• 1d6 de bonus.

• Les griffes médianes coûtent 1 Pb au lieu de 3 Pb, si la créature porte déjà une mutation d'attaque au corp-à-corp (comme Griffes ou Dard...).

Évolution : **3 Pb, max C**

• +1d6 de bonus.

Jet d'acide : La créature projette une bouillie acide sur ce qui est devant elle.

Acquisition : **11 Pb**

• 1d6 de bonus.

• Effets spéciaux : Acide, Zone (Asperger). Portée : 5 m.

Évolution : **3 Pb, max C**

• +1d6 de bonus.

Jet de flammes : La créature peut expulser des fluides hautement inflammables.

Acquisition : **7 Pb**

• 1d6 de bonus.

• Effets spéciaux : Incendiaire, Zone (cone). Portée : 10 m.

Évolution : **4 Pb, max C**

• +1d6 de bonus.

Jet de plasma : La créature projette des masses brûlantes formées par la dissociation chimique des composants gazeux autour d'elle.

Acquisition : **18 Pb**

• 1d6 de bonus.

• Effets spéciaux : Perforant 4. Portée : 300 m.

Évolution : **3 Pb, max C**

• +1d6 de bonus.

Langue barbelée : Pour harponner, planter, percer, tracter...

La langue de la créature porte une pointe de chitine qui peut tracter ses victimes à sa gueule.

Acquisition : **4 Pb**

• 1d6 de bonus.

• Portée : 5 m.

Évolution : **3 Pb, max C**

• +1d6 de bonus.

Lame caudale : Pour percer, griffer, couper, trancher, détourner, parer...

Cette griffe fixée au bout de la queue profite d'une allonge et d'une poussée améliorée.

Acquisition : **4 Pb**

- 1d6 de bonus.
- Effet spécial : Multiple.

Évolution : **3 Pb, max C**

- +1d6 de bonus.

Lance-épines : *En créant une pression partant de ses poumons à des cavités dorsales, la créature peut propulser des salves d'échardes chitineuses.*

Acquisition : **6 Pb**

- 1d6 de bonus.
- Effet spécial : Multiple. Portée : 100 m.

Évolution : **3 Pb, max V**

- +1d6 de bonus.

Mâchoire broyeuse : Pour mordre, attraper, broyer, tirer, coincer...

Très basique, cette mutation peut beaucoup varier d'un individu à l'autre : une mâchoire secondaire, une rangée de dents en plus ou de puissants muscles buccaux.

Acquisition : **3 Pb**

- 1d6 de bonus.

Évolution : **3 Pb, max C**

- +1d6 de bonus.

Pincés : Pour couper, pincer, perforer, bloquer...

Cet outil est parfait pour briser les carapaces des proies les plus coriaces.

Acquisition : **9 Pb**

- 1d6 de bonus.
- Effet spécial : Perforant 2.

Évolution : **3 Pb, max C**

- +1d6 de bonus.

Poison paralysant : *Une fois injectée, cette substance ira affecter le système nerveux de la victime pour la paralyser et brouiller sa vision.*

Acquisition : **3 Pb**

- 2 charges.
- Se greffe sur une mutation d'attaque sans effet spécial.
- Quand la créature blesse une victime vivante, elle peut injecter une charge de poison. Cette charge désavantage sa victime (succès sur 5-6). Une autre charge augmente ce désavantage (succès sur 6).

Évolution : **3 Pb, max Pv**

- +2 charges.

Salive acide : *Avec cette substance, la nourriture devient plus simple à mâcher.*

Acquisition : **6 Pb**

- Les attaques de morsure ou portées avec la *Mâchoire broyeuse* infligent un effet *Acide*.
- Peut aussi être bavée et crachée jusqu'à 5 mètres et provoque un effet *Acide*.

Sang acide : *Cette évolution défensive est un avertissement mortel.*

Acquisition : **4 Pb**

- Chaque fois que la créature perd des points de vie suite à une hémorragie externe (blessure coupante, contondante ou autres), son agresseur au contact subit un effet *Acide*.
- Avec la tare *Hémophile*, l'agresseur reçoit autant de touches *Acides* que de Pv perdus par la créature. Cet effet peut être esquivé comme une attaque de tir.

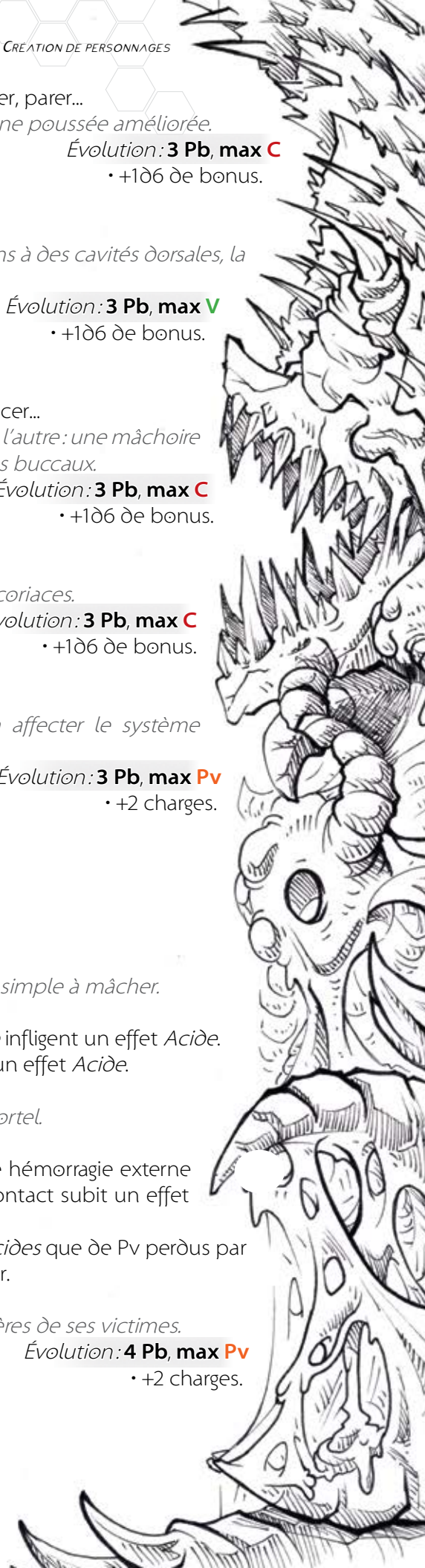
Toxines mortelles : *Cette toxine nécrose rapidement les artères de ses victimes.*

Acquisition : **4 Pb**

- Se greffent sur une mutation d'attaque sans effet spécial.
- Quand la créature blesse une victime vivante, elle peut injecter une charge de toxines. Cette charge inflige une blessure supplémentaire. Tant que la toxine n'est pas éliminée, le point de vie perdu de cette manière ne peut pas être récupéré.

Évolution : **4 Pb, max Pv**

- +2 charges.



• • • MUTATIONS D'ADAPTABILITÉ • • •

Anaérobiose : Pour se passer d'oxygène pour vivre.

Quand l'air se raréfie, la créature se dispense d'utiliser ses poumons pour survivre. Elle n'absorbe donc pas les toxines de l'atmosphère. Elle peut aussi vider ses poumons pour supporter l'absence de pression dans l'espace mais reste sujet au froid et à l'apesanteur.

Acquisition : **4 Pb**

Antennes (*Instinct*) : Pour percevoir et sentir les choses.

Avec ces appendices, la créature est en mesure de mieux discerner son environnement.

Acquisition : **1 Pb**

Évolution : **1 Pb, max I**

• 1D6 de bonus aux tests de perception.

• +1D6 de bonus aux tests de perception.

Branchie : Pour respirer sous l'eau.

La créature peut respirer sous l'eau en plus de ses capacités respiratoires naturelles.

Acquisition : **1 Pb**

Carapace : La chitine de la créature est très épaisse ou couvre les points vitaux à merveille.

Acquisition : **6 Pb**

Évolution : **6 Pb, max C**

• Effet spécial : octroie 1 niveau d'armure.

• +1 niveau d'armure.

Contrôle thermique : La créature sait augmenter et réduire sa température corporelle.

Ceci la rend presque invisible aux yeux de certains prédateurs, des détecteurs de chaleur ou la rend plus crédible quand elle cherche à faire le mort.

Acquisition : **1 Pb**

• Permet de tenter des tests de discrétion contre ceux qui basent leur perception sur les changements de température.

Coussinets (*Vélocité*) : Pour être discret, ne pas faire de bruit..

Quand la créature se déplace, elle le fait en silence. Le bruit de ses pattes est amoindri par des coussinets souples placés entre ses griffes.

Acquisition : **1 Pb**

Évolution : **1 Pb, max I**

• 1D6 de bonus aux tests de discrétion.

• +1D6 de bonus aux tests de discrétion.

Homochromie : Pour se fondre dans le décor et devenir presque invisible.

Cette mutation est utile pour se cacher, imiter, communiquer et intimider.

Acquisition : **4 Pb**

• Permet de faire des tests de discrétion même en étant complètement à découvert.

Sonar (*Instinct*) : Pour savoir où se trouvent les choses sans les voir.

Dotée de cette mutation, la créature peut envoyer un signal sonore devant elle. Quand son écho revient, elle obtient de nombreuses informations topographiques et détecte les présences plus facilement.

Acquisition : **3 Pb**

• Portée : 100m

• Activer le sonar permet de localiser des cibles après la réception d'un écho sonore. Les ondes reçues indiquent l'emplacement, la taille et la forme des objets et s'ils sont en mouvement. Utile pour connaître l'étendu d'une pièce fermée ou repérer des conduits cachés...

Vision thermique (*Instinct*) : Pour voir les sources de chaleur.

Variant du bleu foncé pour les objets les plus froids au rouge pour les plus chauds, le monde s'anime en vert, jaune et orange selon les températures perçues. Un nouveau mode de vision s'ajoute aux autres sens de la créature.

Acquisition : **2 Pb**

Les options suivantes accordent des avantages de déplacement naturel dans des environnements précis ainsi que des d6 de bonus pour une action de manœuvre ou une réaction (voir P59).

Ailes de cuir : Pour voler, planer, impressionner...

Ces grandes ailes placées par dessus les omoplates antérieures et, parfois, à la place des membres antérieurs ou médians, portent la créature jusqu'à de hautes altitudes et lui donnent une grande vélocité aérienne.

Acquisition: **5 Pb**

- 1D6 de bonus.
- Permet de voler à haute altitude et de doubler sa vitesse.

Évolution: **2 Pb, max V**

- +1D6 de bonus.

Ailes fines : Pour se maintenir en l'air, intimider, glisser...

Ces petites ailes fragiles permettent à la créature de se maintenir dans les airs sur de courtes distances et augmentent sa vitesse de déplacement.

Acquisition: **4 Pb**

- 1D6 de bonus.
- Permet de se maintenir en l'air et d'augmenter sa vitesse.

Évolution: **2 Pb, max V**

- +1D6 de bonus.

Nageoires : Pour nager, plonger, glisser...

Avec une peau plus lisse, des ailerons et des pattes palmées, la créature sait se mouvoir sous l'eau.

Acquisition: **2 Pb**

- 1D6 de bonus.
- Permet de se déplacer sans difficulté dans l'eau.

Évolution: **2 Pb, max V**

- +1D6 de bonus.

Pattes fouisseuses : Pour gratter, envoyer de la poussière, s'enfouir...

Les pattes de la créature sont conçues de manière à repousser la terre meuble autour d'elle. Après plusieurs secondes, la créature peut disparaître dans le sol laissant derrière elle un tas anormal de gravats.

Acquisition: **3 Pb**

- 1D6 de bonus.
- Permet de creuser des galeries.

Évolution: **2 Pb, max V**

- +1D6 de bonus.

Quadriceps impulseurs : Pour sauter, atteindre, zigzaguer...

Les muscles comme les articulations des membres postérieurs de la créature possèdent une souplesse ainsi qu'une force accrue lui permettant de franchir de courtes distances d'un bond. Elle sait aussi atteindre des emplacements en hauteur plus facilement.

Acquisition: **3 Pb**

- 1D6 de bonus.
- Permet de franchir une distance d'environ 5 m d'un bond.

Évolution: **2 Pb, max V**

- +1D6 de bonus.

Tarses adhérents : Pour s'accrocher et courir sur les murs...

Les parois verticales deviennent aussi praticables que le sol. Pour ce faire, certaines créatures développent des griffes adaptées, deviennent plus souples et musclées, suintent une glue puissante sous leurs pattes ou encore sont pourvues de ventouses minuscules.

Acquisition: **3 Pb**

- 1D6 de bonus.
- Permet de grimper sans difficulté.

Évolution: **2 Pb, max V**

- +1D6 de bonus.



• • ◆ MUTATIONS COGNITIVES ◆ • •

Bioluminescence : Pour générer une lumière faible et captivante.

La queue, le ventre ou les ailes de la créature produisent une faible lueur bleutée. Cela permet d'être visible, d'effrayer, de communiquer ou encore d'attirer l'attention.

Acquisition : **1 Pb**

Bulbe de soutien (*Instinct*) : Pour améliorer les capacités psychiques d'une créature.

Ces bulbes focalisent l'énergie psychique pour améliorer les effets des ganglions psychiques.

Acquisition : **4 Pb**

Évolution : **4 Pb, max I**

• 1D6 de bonus.

• +1D6 de bonus.

• Effet spécial : Multiple.

Cordes vocales (*Instinct*) : Pour reproduire les sons d'une langue entendue.

Des tendons articulés se plient dans la gorge de la créature et l'aident à constituer des sonorités complexes. La créature sait imiter un langage et des cris.

Acquisition : **2 Pb**

Évolution : **2 Pb, max I**

• 1 langage imité.

• +1 langage imité.

Encéphale hypertrophié (*Instinct*) : Pour mieux comprendre les choses.

Les capacités intellectuelles de la créature sont considérablement accrues. Elle peut analyser avec plus de précision le monde qui l'entoure et comprendre des concepts jusqu'ici abstraits.

Acquisition : **1 Pb**

Évolution : **1 Pb, max I**

• 1D6 de bonus aux tests d'intelligence.

• +1D6 de bonus aux tests d'intelligence.

Disruption psychique (*Instinct*) : Peut dissiper les pouvoirs psychiques.

En faisant gronder son lobe frontal, la créature est en mesure de générer des pulsations psychiques contraires au flux naturel de ces énergies.

Acquisition : **2 Pb**

Évolution : **2 Pb, max I**

• 1D6 de bonus.

• +1D6 de bonus.

• Effet spécial : Multiple. Portée : Ø 5 m.

Ganglion synaptique : L'autonomie des créatures est augmentée grâce à des extensions uniques que seuls les organismes sexués possèdent.

Acquisition : **2 Pb**

Évolution : **2 Pb, max I**

• +1 CCg par phase de repos.

• +1 CCg par phase de repos.

Connexion empathique (*Instinct*) : Améliore les pouvoirs psychiques d'un frère.

Par résonnance, la créature peut galvaniser un congénère capable de manipuler les énergies psychiques.

Acquisition : **2 Pb**

Évolution : **2 Pb, max I**

• Pour une action avec *Instinct*, la créature peut

• +1D6.

participer au lancement ou à la dissipation d'un pouvoir psychique lancé par un frère proche.

• Elle peut lancer 1D6 par niveau. Ses succès s'ajoutent à ceux du lanceur et les dés sont choisis au hasard dans la CC.

• Portée : Ø 5 m.

Mains préhensiles : Les pattes antérieures ou médianes de la créature sont dotées de phallanges et de pouces opposables indispensables pour saisir des outils et s'en servir.

Acquisition : **3 Pb**

• Pour tenir et manipuler des objets.

Queue préhensile : Les muscles de la queue de la créature sont souples au point de pouvoir se saisir d'objets ou de personnes. C'est un membre supplémentaire.

Acquisition: **1 Pb**

- Peut attraper des objets, se suspendre, appuyer, tenir.

Les mutations suivantes sont appelées **Ganglions psychiques**. Ils forment une grappe de mutations. Plus de détails sur leur utilisation se trouvent P66.

Ganglio cogitato (Instinct): Décèle des informations dans les pensées d'autrui.

Acquisition: **4 Pb**

- Pour chaque succès, la créature optient par télépathie un élément d'information d'une cible sur une question simple (un mot clé, un détail, une forme, une couleur).

Ganglio curare (Instinct): Stimule la régénération des blessés.

Acquisition: **6 Pb**

- Chaque succès restaure 1 Pv ou un niveau de glande d'une cible à portée.

Ganglio emendare (Instinct): Renforce les capacités des entités autour d'elle.

Acquisition: **5 Pb**

- Pour le tour, chaque succès *avantage* d'un niveau une caractéristique (I, V, ou C) d'une cible à portée.

Ganglio igni (Instinct ou Vélacité): Exciter les molécules et déclencher une combustion.

Acquisition: **5 Pb**

- Inflige un effet Incendiaire pour chaque succès.

Ganglio infirmare (Instinct): Amenuise les forces des entités autour d'elle.

Acquisition: **5 Pb**

- Pour le tour, chaque succès *désavantage* d'un niveau une caractéristique (I, V, ou C) d'une cible à portée.

Ganglio kinesis (Instinct ou Vélacité): pour manipuler ou tordre les objets à distance.

Acquisition: **4 Pb**

- Pour déplacer un objet ou une personne il faut battre une difficulté propre à son poids: $\text{Diff} = (\text{Pv} + \text{Armure de la cible})$. Si la cible se défend, elle peut ajouter les succès d'un test de *Corpulence* à la difficulté.
- Pour manipuler un objet, l'action est *désavantagée* (succès sur 5-6), voir P68.
- Cette pression psychique peut aussi tordre, plier ou blesser une cible. Elle peut être repoussée par une force physique (parade), esquivée ou dissipée.

Ganglio noxa (Instinct): Projette une force psychique létale (arc d'énergie, choc...).

Acquisition: **5 Pb**

- Inflige un dégât à une cible, comme un tir, pour chaque succès.

Ganglio praesidium (Instinct ou Vélacité): Amenuise les coups reçus.

Acquisition: **5 Pb**

- Chaque succès annule un dégât d'une cible à portée subit.
- Peut être aussi utilisé en réaction avec *Vélacité*.

Ganglio procul (Instinct): Augmente la portée des effets psychiques.

Acquisition: **3 Pb**

- Ajoute 5 m à la portée des effets psychiques pour chaque succès.

• • ● MUTATIONS DE SOUTIEN ● • •

Choc électrique (*Corpulence*): Pour étourdir avec de la bio-électricité.

Un organe électrique placé sur la queue émet une puissante décharge pouvant étourdir.

Acquisition: **6 Pb**

Évolution: **2 Pb, max C**

- La créature fait un test avec *Corpulence* pour définir la puissance de l'effet. Chaque succès *désavantage* d'un niveau toutes les cibles à portée (succès sur 5-6) pour le tour. Comme une attaque *Zone*.
- Ces succès peuvent être esquivés comme s'il s'agissait d'une attaque de tir.
- Effet spécial: *Zone, portée*: Ø score de Pv du lanceur.
- En milieu aquatique, la portée est doublée.

Crache-colle: Pour engluer et bâtir avec de sécrétions collantes.

Acquisition: **4 Pb**

- Cette sécrétion peut être crachée jusqu'à 5 m.
- Plus d'informations sur les constructions P70.

Diaphragme de poussée: Pour augmenter la portée de ses armes de tir.

Ce muscle souple placé près d'un organe de propulsion accroît grandement sa portée.

Acquisition: **3 Pb**

- S'associe à une mutation de tir.
- La créature peut multiplier la portée d'une option de tir par sa caractéristique de *Corpulence*.
- Fonctionne aussi avec la *Salive acide* et le *Crache-colle*.

Glandes surrénales: Pour accélérer son métabolisme.

La production d'adrénaline rend la créature frénétique et augmente sa rapidité d'action.

Acquisition: **8 Pb**

Évolution: **8 Pb, max V**

- 1 charge.
- La créature peut faire une action ou une réaction gratuite en plus ce tour-ci avec la caractéristique de son choix. Elle peut aussi utiliser à nouveau une mutation et tous les dés liés.
- Une fois utilisée, cette glande doit être rechargée.

Impulsion électro magnétique (IEM) (*Corpulence*): *Le relachement de l'énergie magnétique, accumulé par le grincement de ses plaques osseuses, permet de bloquer temporairement le matériel électronique vulnérable.*

Acquisition: **6 Pb**

Évolution: **4 Pb, max C**

- La créature fait un test avec *Corpulence*. Chaque succès bloque un appareil électronique à portée pour un tour.
- Les succès peuvent être répartis entre plusieurs appareils ou concentrés sur un seul. Dans ce dernier cas, chaque succès allonge sa durée d'inactivité d'un tour.
- Ces succès peuvent être esquivés comme s'il s'agissait d'une attaque de tir.
- *Portée*: Ø score de Pv du lanceur.

Langue protractile: *Permet de propulser une langue élastique et collante.*

Acquisition: **1 Pb**

- Pour attraper de petites choses et les ramener à sa gueule.
- Portée 5 m.

Mange grenade: Pour réduire les blessures quand on gobe un objet explosif.

Cette mutation permet enfin de survivre à cette action héroïque stupide.

Acquisition: **1 Pb**

- La créature subit 4 dégâts de moins quand elle ingère un explosif.
- La zone d'effet est annulée. Les dégâts restants ne peuvent être réduits.



Mucus régénérant: *Pour sécréter une substance qui referme les blessures bénignes.*

Acquisition: **4 Pb**

Évolution: **4 Pb, max Pv**

- 3 charges.
- Une charge soigne 1 Pv à la créature ou à une autre au contact.
- Une charge peut être appliquée pour une action. Les autres peuvent se frotter au porteur.
- Plusieurs charges peuvent être dépensées au même tour.

Phéromones stimulantes: *Pour produire des phéromones qui excitent ses frères:*

Acquisition: **4 Pb**

Évolution: **4 Pb, max Pv**

- 3 charges.
- Tous les personnages à portée du lanceur sont *avantagés* pour leurs actions du tour (succès sur 3-4-5-6).
- Activer l'effet pour 1 tour coûte une charge et une action.
- Maintenir l'effet 1 tour de plus coûte une charge au tour suivant (mais pas d'action).
- Les non-créatures sont immunisées.
- Si un effet incendiaire, gazeux ou froid se déclenche dans la zone, toutes les charges dépensées sont perdues et l'effet prend fin immédiatement.
- Portée: Ø score de Pv du lanceur.

Poche à biomasse: Agrandit l'espace de stockage dans l'estomac de la créature.

Encore plus de place pour ranger de la biomasse ou des objets ramassés.

Acquisition: **1 Pb**

Évolution: **1 Pb, max Pv**

- Pour stocker 1 Pb de plus ou un objet qu'il peut avaler, il pourra être régurgité plus tard.
- Peut stocker 1 Pb de plus ou un objet de plus.

Régénération: *Les capacités de régénération naturelle de la créature sont décuplées.*

Acquisition: **1 Pb**

Évolution: **1 Pb, max Pv**

- 1d6 de bonus pour le test de récupération.
- +1d6 de bonus en récupération.

Ruche de parasites: Pour obstruer la vision de l'ennemi, se cacher de lui.

La créature est l'hôte d'une nuée grouillante qu'elle peut exciter et orienter à loisir.

Acquisition: **3 Pb**

Évolution: **3 Pb, max Pv**

- 3 charges.
- Activer le nuage d'insectes coûte un charge et une action.
- Toute chose non-créature dans le nuage (ou essayant d'atteindre ceux qui s'y trouvent) sera en *désavantage* pour ses actions (succès sur 5-6).
- Maintenir l'effet 1 tour de plus après son lancement coûte une charge (et pas d'action).
- Si un effet incendiaire, gazeux ou froid se déclenche dans la zone, les charges dépensées sont perdues et l'effet prend fin.
- Une charge de parasites peut aussi servir à obstruer, faire diversion, cacher...
- Les créatures sont immunisées.
- Portée: Ø score de Pv du lanceur.

Sudations ignifugées: La transpiration permet d'éteindre les flammes.

La créature sue une substance mousseuse ignifugée.

Acquisition: **1 Pb**

Évolution: **1 Pb, max Pv**

- Retire un effet *incendiaire* reçu ou sur une cible au contact.
- -1 effet *incendiaire*.

Tentacules préhensiles: *Ses six membres souples et musculeux permettent de tenir sa proie lorsque qu'on la dépèce vivante.*

Acquisition: **2 Pb**

- Au contact, une cible devra réussir un test de Corpulence contre le score de Corpulence de la créature pour s'enfuir. Le porteur n'a pas de test à faire.
- Pour tenir de petits objets.



LES TARES GÉNÉTIQUES



Les tares génétiques sont des malformations fréquentes ou des traits de caractère très prononcés. Ils sont le revers de la médaille pour avoir des capacités d'évolution hors du commun. Elles apparaissent à la création de personnage ou lors d'évènements spéciaux.

À la création un personnage peut prendre une tare ; elles fonctionnent ainsi

- Les tares sont uniques. Un personnage peut en porter plusieurs différentes.
- Une tare occupe un emplacement de mutation.
- Une tare confère le désavantage décrit.
- Une tare confère des points de biomasse (1, 2 ou 3) pour un usage personnel.
- Les effets des tares commencent dès la fin de la création de personnage.
- Une tare ne peut être soignée ou rejetée.

Boulimique: La créature doit s'arrêter pour manger chaque fois qu'elle le peut, une fois par jour. *Elle doit perdre deux tours à le faire.* Le groupe peut l'arrêter pour 1 CC. Une fois rassasiée, cette tare n'a pas d'effet jusqu'au lendemain. Elle peut réagir normalement pendant qu'il mange. *Acquisition: +1 Pb*

Collectionneuse: La créature doit se contrôler pour ne pas ramasser les petits objets qui l'entourent, surtout ceux qui brillent. Le groupe peut l'arrêter pour 1 CC. Une fois qu'elle a collecté l'objet de son choix, la créature n'est pas obligée de poursuivre cette obsession. Elle peut réagir normalement. *Acquisition: +1 Pb*

Débile: La créature a du mal à interpréter ce qui se passe autour d'elle et met plus de temps à comprendre. Ses actions d'intelligence obtiennent un succès sur 5-6. *Acquisition: +1 Pb*

Luminophile: La créature est attirée par les sources de lumières puissantes (projecteurs, phares, braseros, torches...). Tant qu'elle brille, *la créature doit passer son tour à la contempler et à s'en rapprocher.* Le groupe peut l'arrêter pour 1 CC sinon elle restera à la regarder passionnément. Elle peut réagir normalement. *Acquisition: +1 Pb*

Malaadroite: Les actions de déplacement et de discrétion obtiennent un succès sur 5-6. *Acquisition: +1 Pb*

Obèse : La créature est plus large que les autres, elle occupe deux places au lieu d'une. *Acquisition: +1 Pb*

Sang phosphorescent: Le sang de la créature émet une lueur verte ou bleu dans l'obscurité. Les blessures brillent dans le noir, les traces de sang sont très visibles. Il devient difficile de se cacher. *Acquisition: +1 Pb*

Sens défaillant: La créature est malvoyante, malentendante ou a des capacités olfactives réduites. Ses actions de perception obtiennent un succès sur 5-6. *Acquisition: +1 Pb*

Agressif: La créature doit se contrôler pour ne pas attaquer ses opposants. Quand l'ennemi est plus nombreux que le groupe, elle doit réussir un test d'Instinct avec comme difficulté, le nombre de proies en plus. Le groupe peut toujours la retenir avec 1 CC. *Acquisition: +2 Pb*

Hyperactive: La créature est incapable de temporiser. Elle doit dépenser toutes ses actions pendant son tour. Pour 1 CC, ce comportement peut être annulé jusqu'à la fin de la scène, par un autre joueur, et lui permettre de garder des réactions de côté. Elle peut réagir normalement avant son tour. *Acquisition: +2 Pb*

Mutation limitée: Cette tare occupe 4 emplacements de mutation au lieu d'un seul. *Acquisition: +2 Pb*

Régénération lente: Les jets de récupération obtiennent un succès sur 5-6. *Acquisition: +2 Pb*

Rêveuse: La créature agit en dernier. Elle peut être réveillée pour agir à son round d'initiative normal pour 1 CC et agira normalement jusqu'à la fin de la scène. *Acquisition: +2 Pb*

Trouillard: La créature doit se cacher lorsque le groupe est en infériorité numérique ou que le danger est grand. Elle doit tenter un test d'Instinct avec, comme difficulté, l'écart entre le nombre de proies et le nombre de créatures du groupe. Le groupe peut toujours la retenir avec 1 CC. Sinon, elle ira se cacher. *Acquisition: +2 Pb*

Albinos: À chaque tour d'exposition à une source de lumière naturelle ou intense, la créature perd 1 Pv. L'armure ne protège pas de cet effet mais il peut être évité en sortant de la zone exposée. *Acquisition: +3 Pb*

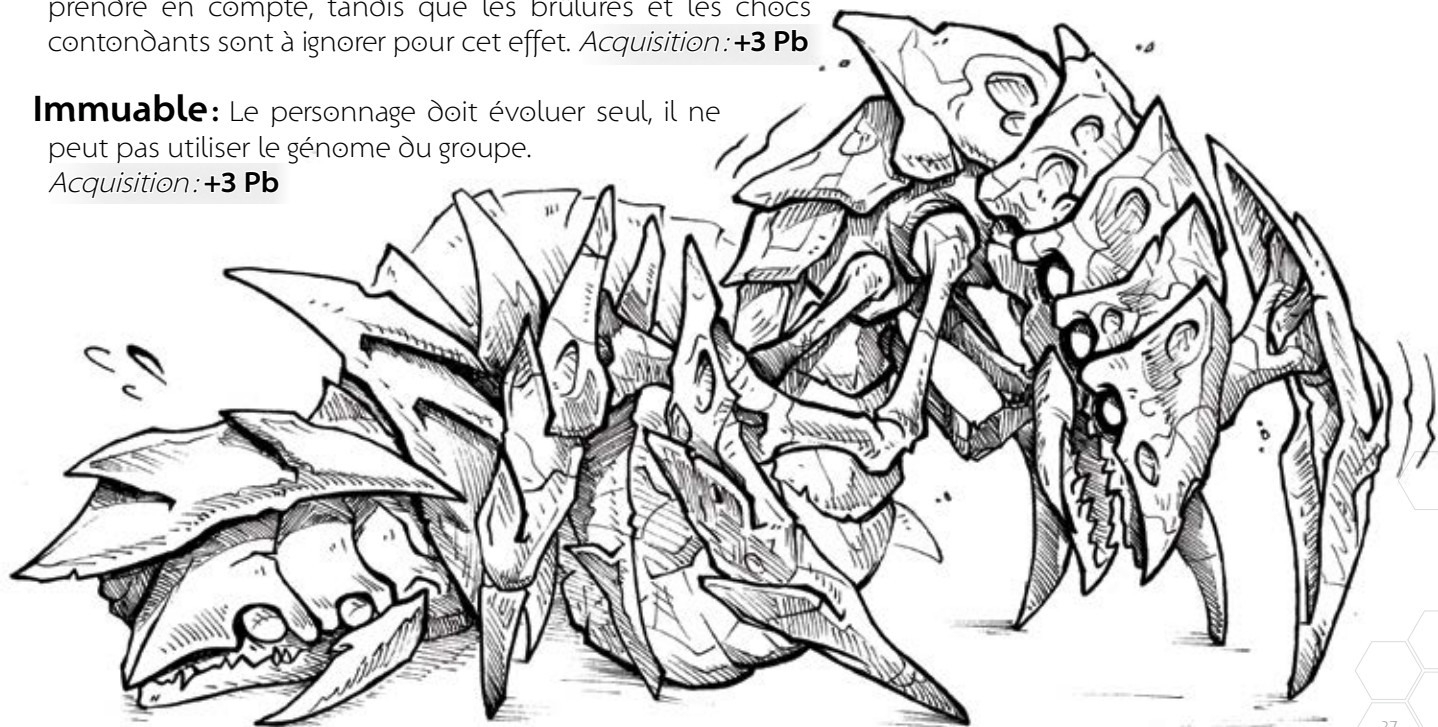
Asthmatique: Après une action physique, le personnage s'essouffle. Il perd une action jusqu'à la fin de la scène, sauf s'il passe son prochain tour à récupérer. Il peut réagir normalement. *Acquisition: +3 Pb*

Atrophié: Les actions physiques du personnage (attaque, défenses, manœuvres...) obtiennent un succès sur 5-6. *Acquisition: +3 Pb*

Effacé: La créature ne génère qu'un seul CCI (au lieu de son score d'Instinct). Les dés restants sont des CCg. *Acquisition: +3 Pb*

Hémophile: Chaque fois qu'une attaque fait saigner le personnage, il perd un Pv de plus. Les blessures par balle et perçantes sont à prendre en compte, tandis que les brûlures et les chocs contondants sont à ignorer pour cet effet. *Acquisition: +3 Pb*

Immuable: Le personnage doit évoluer seul, il ne peut pas utiliser le génome du groupe. *Acquisition: +3 Pb*



Exemple de création de personnages

3 joueurs sont présents, chacun apporte 15 Pb, il y a donc 45 Pb à leur disposition pour leurs créatures. Ils décident de choisir la biomasse chacun leur tour dans l'ordre suivant: Florian, Marianne, Jonathan. La création de personnage durera plusieurs tours, en voici le détail :

Tour 1

Florian choisit d'améliorer son score d'Instinct, il dépense 3 Pb. Marianne dépense 3 Pb pour acheter la Mâchoire broyeuse à sa créature, Jonathan consomme 2 Pb pour améliorer ses PV de 1 pt.

Au premier tour les 3 créatures ont consommé $3+3+2$: 8 Pb, il leur reste 37 Pb.

Tour 2

Florian souhaite encore améliorer son Instinct et dépense 4 Pb, Marianne choisit d'améliorer sa Corpulence et consomme 3 Pb, Jonathan achète un nouveau Pv pour 2 Pb.

A ce stade ils ont consommé $4+3+2$: 9 Pb, il leur reste 28 Pts.

Tour 3

Florian prend la décision d'acheter le Ganglio Noxa à 5 Pb. Marianne améliore sa Mâchoire broyeuse pour 3 Pb. Jonathan achète le Dard pour 4 Pb.

A ce stade ils ont consommé 12 Pb, il y a encore 16 Pb dans le bassin.

Tour 4

Florian achète maintenant un Bulbe de soutien qui lui coûte 4 Pb, Marianne prend une Poche à biomasse pour 1 pt. Jonathan sélectionne les Toxines mortelles pour 4 Pb.

Il reste 7 Pb dans la réserve.

Tour 5

Avec les points restants Marianne décide d'acheter encore un niveau pour sa Mâchoire broyeuse (3 Pb), tandis que Florian et Jonathan achètent un PV supplémentaire pour 2 Pb chacun. Il n'y a plus de Pb dans la réserve, les PJ ont les profils suivants:

- Florian: I 4, V 2, C 2, Pv 4.
Ganglio Noxa, Bulbe de soutien.
- Marianne: I 2, V 2, C 3, Pv 3.
Mâchoire broyeuse (+3d6), Poche à biomasse.
- Jonathan: I 2, V 2, C 2, Pv 6.
Dard (+1d6), Toxines mortelles.





GÉNÉRER LA CONSCIENCE COLLECTIVE



Une fois tous les points dépensés et les éventuelles tares sélectionnées, les larves quittent le bassin pour entreprendre leur première métamorphose avant de quitter le nid. Elles deviennent des individus adultes prêtes à découvrir le monde extérieur. La conscience collective de départ peut alors être générée. Ce score sera une réserve de points d'actions pour l'ensemble du groupe, il est composé de l'individualité des personnages (CCi) et de la conscience du groupe (CCg).



GÉNÉRER LA CCI

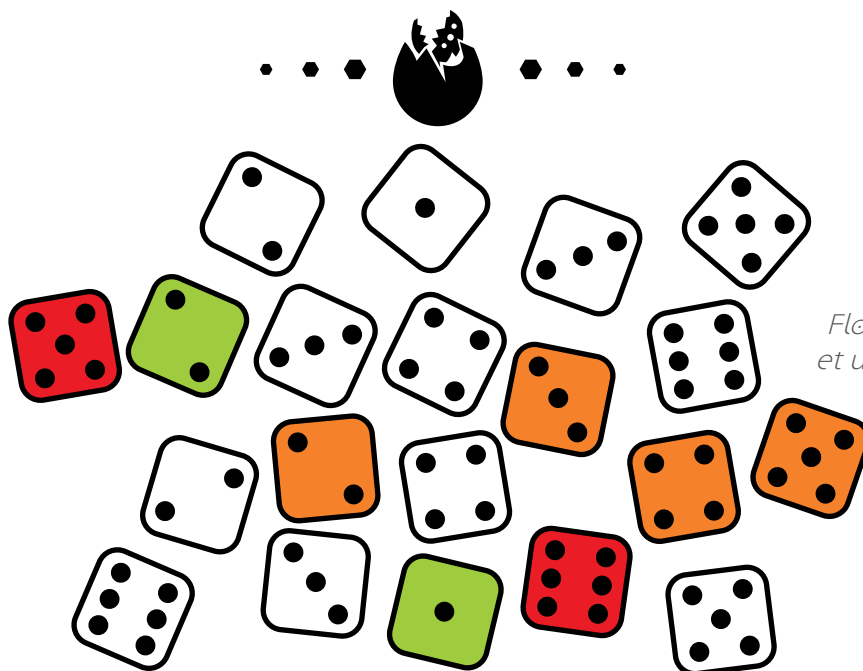
Chaque joueur met au centre de la table un nombre de dés (ou de pions) égal à son score en Instinct. Ces dés représentent le personnage et doivent être d'une couleur spécifique permettant de les distinguer au sein de la conscience collective, ceci tout au long de la partie.



GÉNÉRER LA CCg

À la création de personnages, chaque créature produit naturellement 4 CCg. Ces dés sont ajoutés aux dés de CCI. Tous sont ensuite placés au centre de la table et, pour leurs actions, les joueurs y piocheront leurs dés. L'ensemble des dés de CCg devront être d'une couleur différente de celles choisies pour la CCI.

Marianne a des dés rouges et un score d'instinct de 2.



Florian a des dés orange et un score d'instinct de 4

Jonathan a des dés verts et un score d'instinct de 2

A cette réserve s'ajoutent 4 dés de CCg par créature, soit un total de 12D6 d'une quatrième couleur (blanc). La CC de départ du groupe est donc composée de 8D6 de CCI de trois couleurs différentes et de 12D6 d'une quatrième couleur soit 20D6.

ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

L'évolution des créatures est liée à deux éléments : la consommation de biomasse et l'Arbre d'évolution. La biomasse est une ressource nécessaire pour acheter des mutations. L'Arbre d'évolution organise l'ordre de disponibilités des mutations. Enfin, il permet de connaître les mutations qui peuvent être achetées par le groupe et celles qui restent à découvrir.

LA BIOMASSE

Les Points de biomasse sont l'équivalent des points d'expérience dans un jeu de rôle plus classique. Végétaux uniques, animaux, humains, créatures et toute forme de vie organique comestible peuvent être convertis en biomasse. Les créatures sont omnivores mais apprécient particulièrement les viandes de toutes sortes, cependant seuls les éléments contenant un potentiel génétique nouveau peuvent fournir de la biomasse.

Ainsi, les petits animaux communs et les plantes n'apportent pas de points de ce genre, par contre des individus uniques, des soldats entraînés, des scientifiques ou encore des espèces menacées peuvent être une source de biomasse.

RÉCOLTER LA BIOMASSE

Récolter de la biomasse permettra de faire évoluer les personnages. Chaque source organique peut fournir un nombre fini de points de biomasse. Le nombre de points récupérés dépendra de la source.

Une fois la biomasse récoltée par un individu, (c'est-à-dire qu'au moins un de ces points a été stocké par la créature) il devient plus difficile pour elle d'extraire du matériel génétique sur des proies.

Les joueurs peuvent noter, sur la fiche de couvée, que cette source est tarie et pour qui.

Il n'est pas nécessaire de consommer toute la source pour en extraire le potentiel génétique. Quelques bouchées suffisent.

Exemples de sources de biomasse :

- *Animal singulier (chat, chien, homme...) : 1 pt.*
- *Animal féroce ou puissant guerrier : 2 pts.*
- *Animal géant : 4 pts.*
- *Créature d'une autre colonie : 1 pt.*
- *Créature avec une mutation inconnue : 1 pt.*
- *Xéno d'une espèce qui s'éteint : 4 pts.*

Le matériel génétique peut varier selon l'habitat, le corps de métiers, la caste, les mutations portées, la rareté de l'espèce...



Assimiler un humain habitant la campagne et un autre venant de l'espace (avec les caractères et modifications génétiques adaptés) peuvent être considérés comme deux sources de biomasse différentes.

Dévorer un homme apporte 1 pt de biomasse. Si deux créatures le dévorent, il n'y a qu'un seul point à récolter, elles devront décider entre elles pour savoir qui gardera le point. La créature récoltant le point ne pourra plus obtenir de biomasse depuis cette source. L'autre par contre pourra le faire si une proie similaire se présente.

ASSIMILER LA BIOMASSE

La principale faculté des créatures est leur adaptabilité. Au fil des rencontres, elles étudient leur environnement, se transforment en conséquence ou renforcent des capacités déjà acquises.

La conversion génétique de la biomasse récoltée leur permet de créer de nouveaux organes, d'accroître leur taille, la vigueur de leurs muscles, leurs capacités cognitives ou encore la composition chimique de leurs fluides. Pour certaines, il s'agit d'éléments nouveaux dans leur organisme, pour d'autres les organes sont dormants et attendent le bon message hormonal pour commencer leur croissance.

En **phase de repos**, quand une créature dépense des points de biomasse qu'elle stocke, elle peut :

- Acheter une mutation.
 - Acheter un niveau de mutation.
 - Améliorer une caractéristique.
 - Le prix peut être payé d'un seul coup ou être réparti en plusieurs achats. La mutation ou ses améliorations ne pourra être utilisée qu'une fois son prix complètement payé.
- Ceci n'est valable qu'après la création de personnage. Notez la mutation sur un emplacement libre ; comme si elle était acquise et ajoutez une mention comme «1/3 Pb» pour indiquer qu'il vous manque encore 2 Pb pour qu'elle arrive à maturité.
- Acheter plusieurs fois la même mutation améliore cette dernière mais ne la multiplie pas dans les emplacements de mutations (voir P26).
 - Une créature ne peut posséder plus de 8 mutations et tares au total.

Une créature décide de dépenser 4 Pb pour investir dans un Lance-épine. Cette mutation coûte 6 Pb, et il faudra récolter et assimiler 2 autres points pour terminer la mutation. La transformation aura alors déjà commencé.

Plus tard, elle récolte 5 Pb, ce qui lui permet de terminer cette mutation (2 Pb) et d'acheter un niveau supplémentaire pour l'améliorer (3 Pb).

STOCKER LA BIOMASSE

Une créature peut stocker autant de points de biomasse que son score en *Corpulence*. Cette capacité peut être améliorée par le port de *Poches à biomasse* (P35).

Plus une créature possède une grande capacité de stockage, plus elle pourra développer rapidement des mutations complexes et chères.

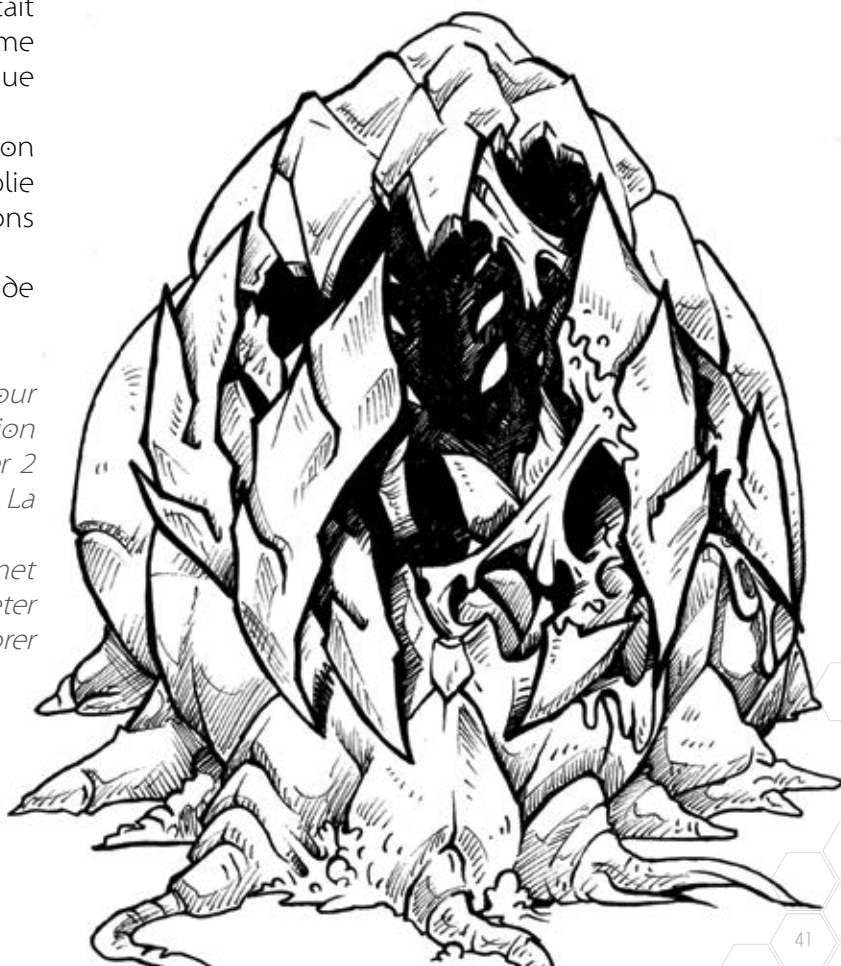
PARTAGER LA BIOMASSE

Partager la biomasse est possible par trophallaxie ou en la régurgitant. C'est une capacité naturelle chez ces animaux. Les ouvriers comme les chasseurs le font en permanence pour fournir de la nourriture à la colonie.

Un personnage peut régurgiter la totalité ou une partie de ses Pb stockés.

Attention, la biomasse sèche rapidement à l'air libre. Elle sera perdue au bout d'une heure si elle n'est pas assimilée de nouveau.

Ci-après se trouvent 2 pages décrivant les fiches de personnages et de couvée, ainsi que 6 personnages prêtirés pour vous guider.



Remplir sa fiche de personnage

Sur cette fiche vous pouvez reporter les informations concernant les caractéristiques d'un personnage et tout autre élément que vous jugerez nécessaire pendant le jeu.

Emplacement pour noter les scores d'Instinct (I) de Vitesse (V) et de Corpulence (C).

Ici, on note le nom du joueur à qui appartient la fiche

Emplacement pour noter les scores de Points de vie (Pv) et la Biomasse (Pb) stockée.

LA COUVÉE

Carapace 1

Mâchoire broyeuse +2d6

SAVOIRS

Ouvrir un frigo	1
Digicode	2

NOTES

Om nom nom

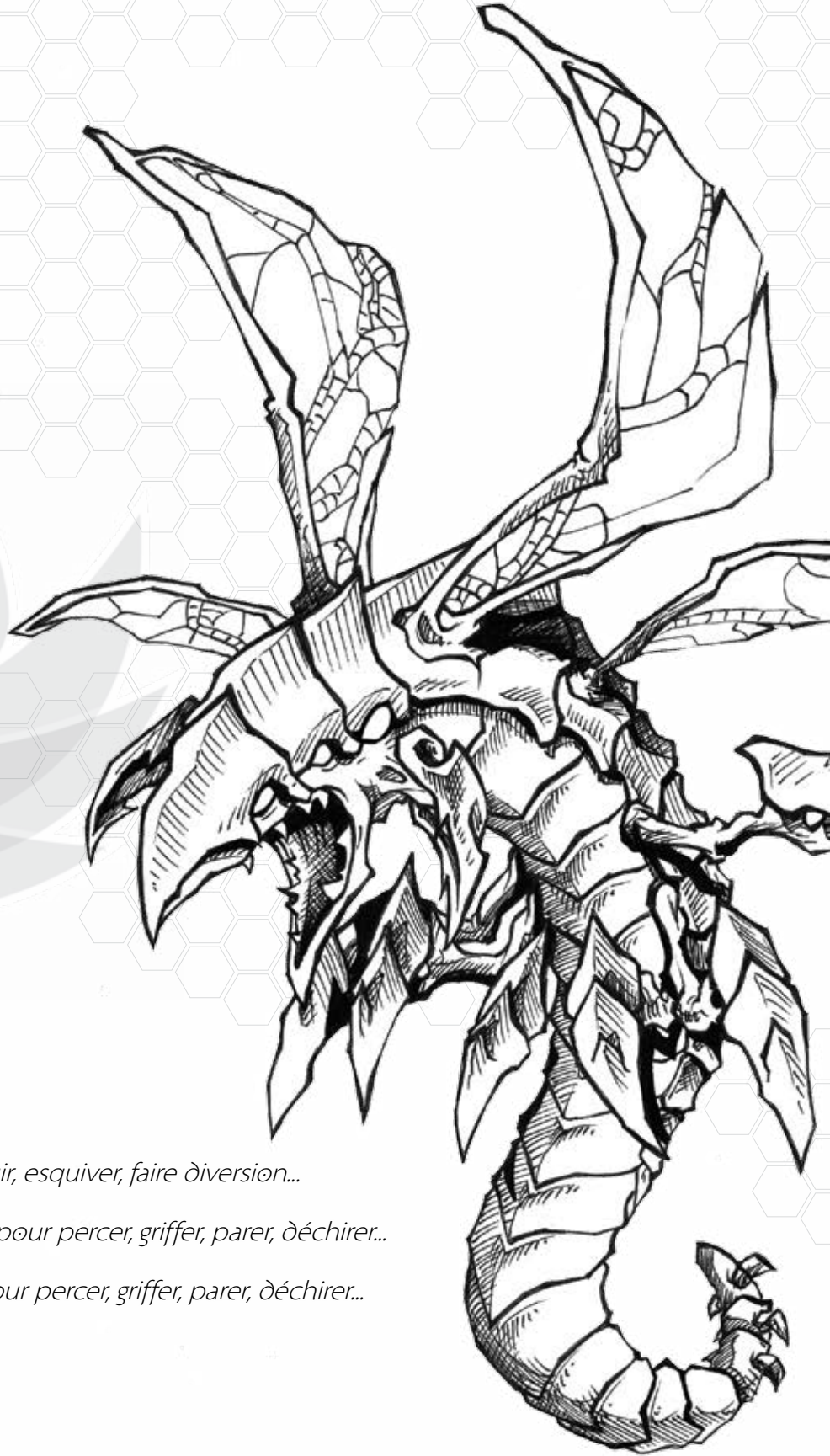
Un peu d'espace pour dessiner.

Emplacement pour noter les Savoirs acquis et leur niveau. Voir P.68

Emplacement pour noter tout le reste.

Chaque écaille est un emplacement de mutation.

LE VIF



Mutations

- Ailes fines: +3d6 pour voler, fuir, esquiver, faire diversion...
- Griffes antérieures: +1d6 pour percer, griffer, parer, déchirer...
- Griffes médianes: +1d6 pour percer, griffer, parer, déchirer...

LE BULBE



Mutations

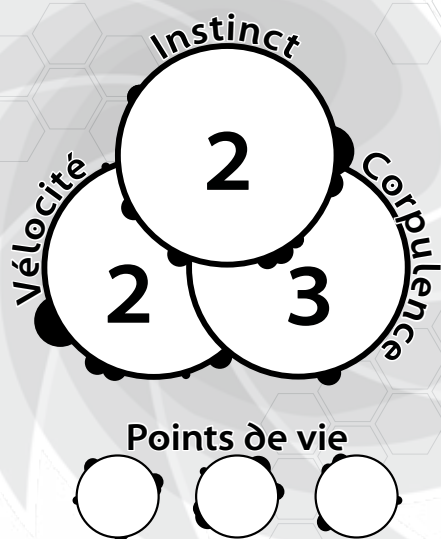
- Bulbe de soutien: +206 à un test psy (I).
- Ganglio Kinesis
*pour déplacer les objets par la pensée. voir P33.
5 mètres de portée.*
- Ganglio Praesidium
*annule 1dg par succès. 5 mètres de portée.
Peut se manifester en réaction (V)*

Tares

- Atrophié
les actions physiques obtiennent un succès sur 5-6.
- Collectionneur:
*ne peux t'empêcher de ramasser des objets.
coûte 1 CC à annuler.*
- Sens défaillant:
les actions de perception obtiennent un succès sur 5-6.



LE CALME



Mutations

- Tarses adhérents: +1d6
pour escalader, contourner, esquiver...
- Lame caudale: +3d6
pour trancher, perforer, parer...
Les dés de bonus de cette mutation peuvent être répartis sur une, deux ou trois tirs dans le même tour, une caractéristique différente à chaque fois.
- Mains préhensiles:
pour manipuler, tenir, utiliser...

Tare

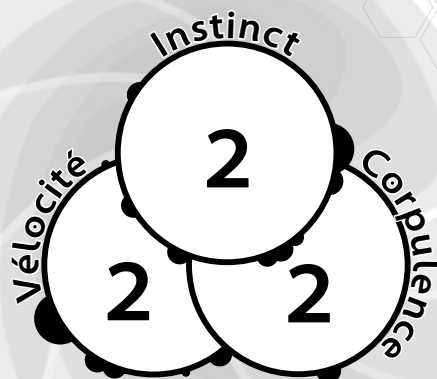
- Sang phosphorescent
difficile de se cacher après une blessure.
Laisse des traces au sol.



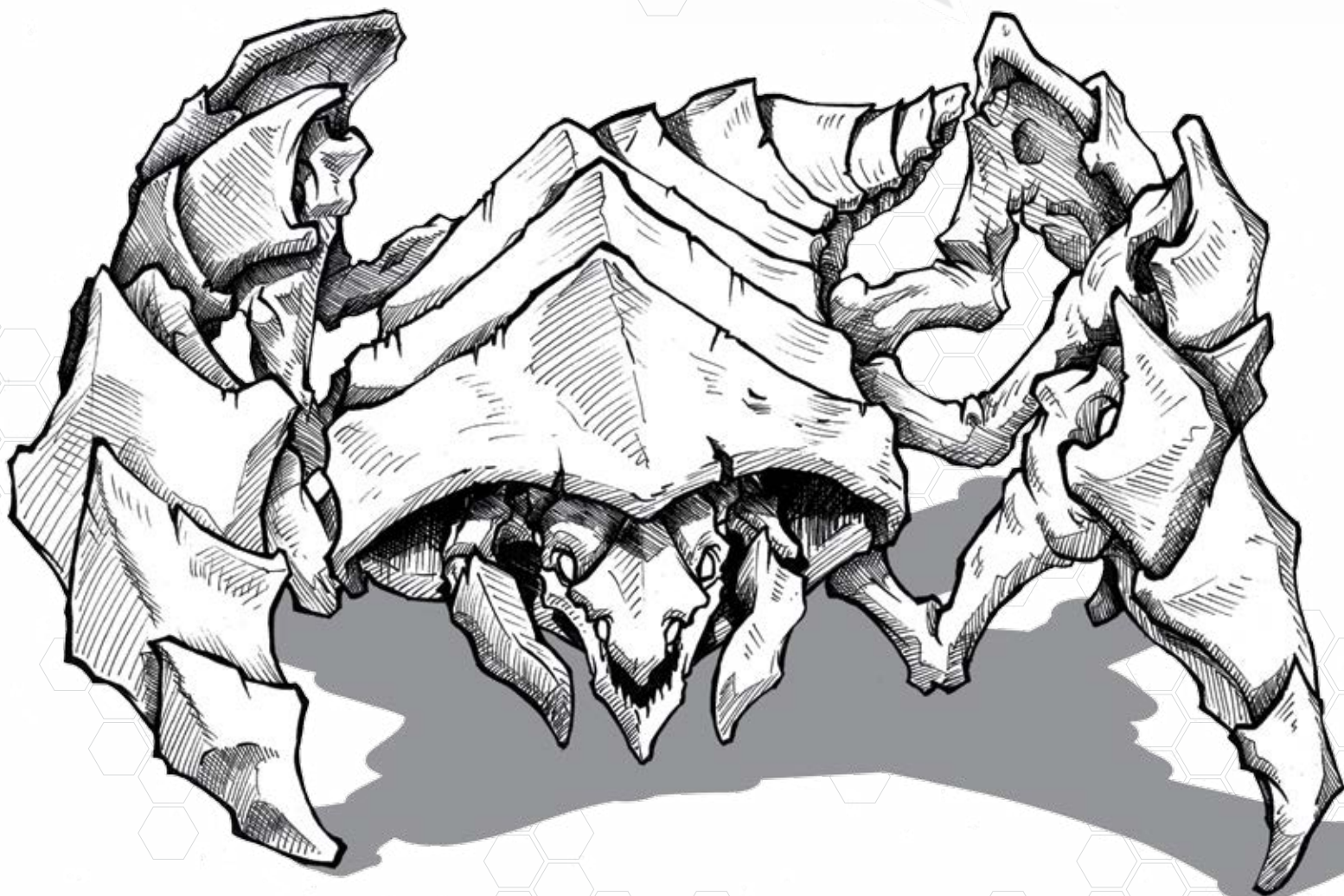
LE GROS

Mutations

- Carapace : Annule 1dg pour chaque coup reçu.
- Mâchoire broyeuse : +2d6
pour mordre, attraper, tirer, broyer, tenir...
- Poche à biomasse peut stocker un objet qu'il peut déglutir puis régurgiter.



Points de vie



LE SALE

Mutations

- Salive acide

peut être craché jusqu'à 5 mètres.

Réduit de 1 pt l'armure de la cible ou lui inflige une blessure.

- Mucus régénérant

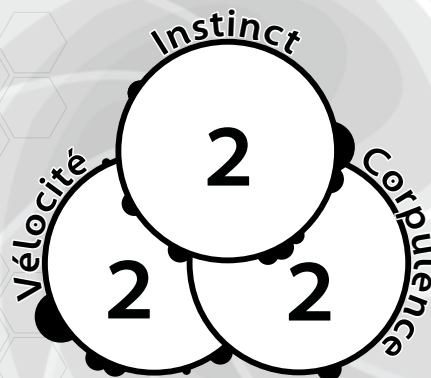
pour soigner un camarade ou soi-même.

Porte 6 charges, chacune soigne 1 pv.

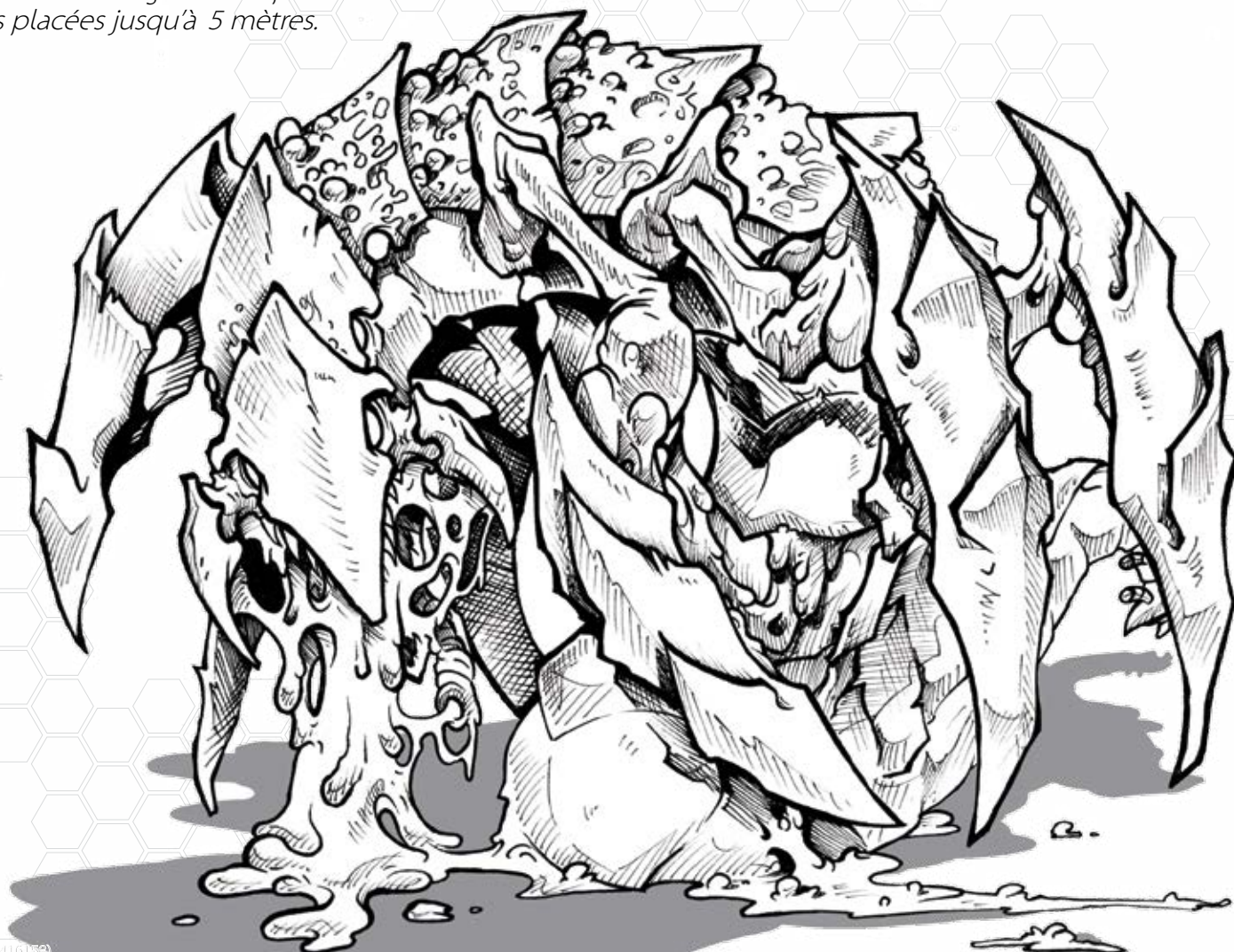
Pour une action, un autre personnage peut venir en lécher une. Le porteur peut aussi se frotter aux autres pour une action.

- Langue protractile

pour ramener à sa gueule de petites choses placées jusqu'à 5 mètres.



Points de vie



ÉPINE

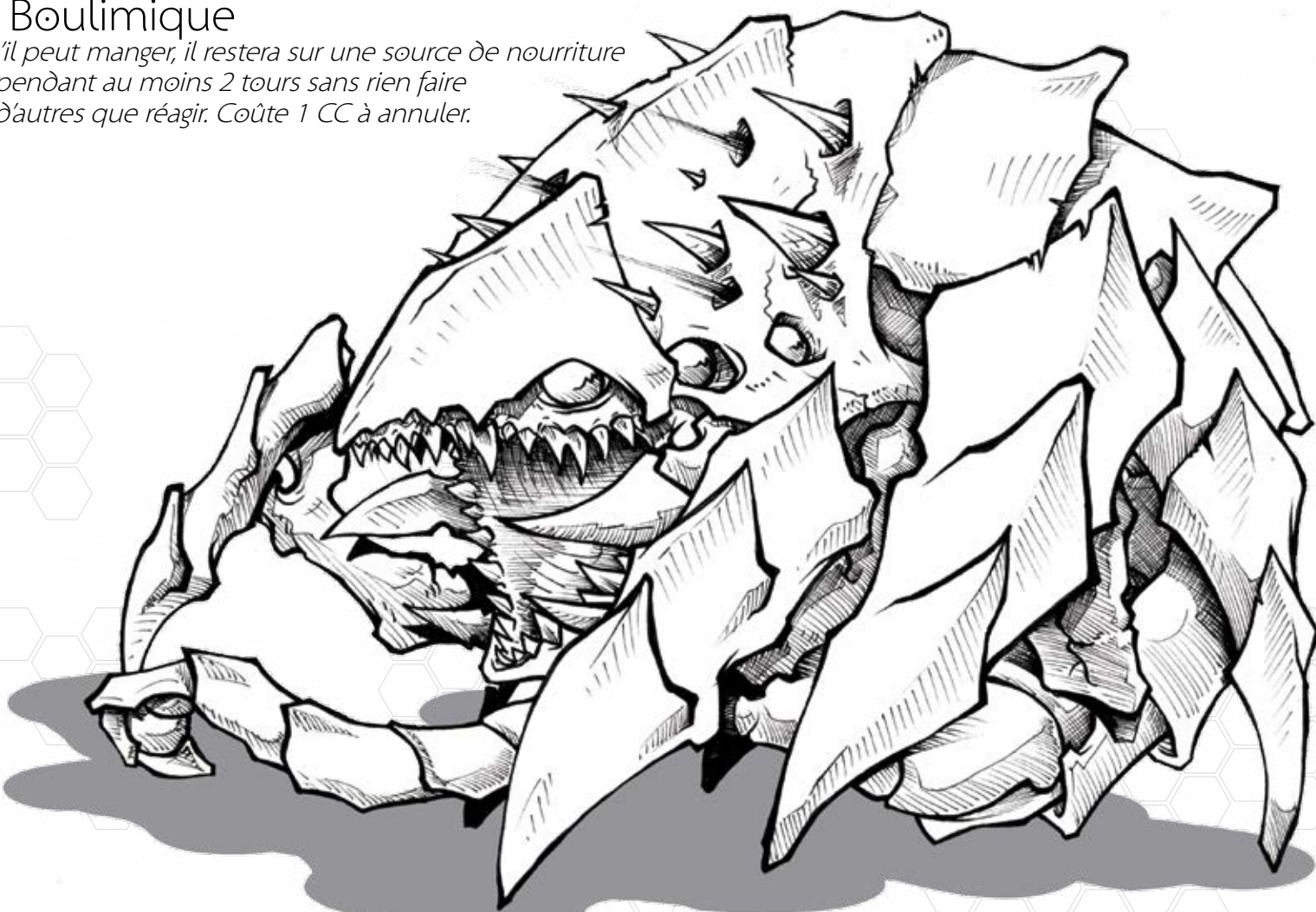
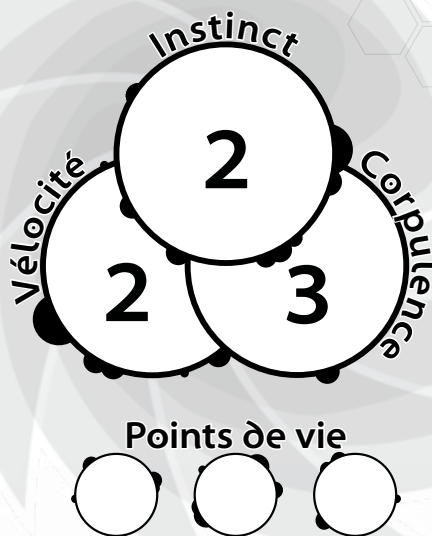
Mutations

- Lance-épines: +3d6 (multiple)
pour mitrailler, jusqu'à 100 mètres.
Les dés de bonus de cette mutation peuvent être répartis sur un, deux ou trois tirs dans le même tour, une caractéristique différente à chaque fois.

- Queue préhensile
pour attraper, tenir, s'accrocher...

Tare

- Boulimique
s'il peut manger, il restera sur une source de nourriture pendant au moins 2 tours sans rien faire d'autres que réagir. Coûte 1 CC à annuler.





*Vous ne pourrez empêcher une mère de protéger
ses petits. Rien ne peut s'opposer à cette force.*



Ce chapitre concerne les règles du jeu. Il présente les mécaniques principales et annexes qui permettent de simuler les actions des créatures et leurs connexions psychiques.

La conscience collective.....	52
Bio-mécaniques de jeu.....	54
Combat.....	58
Blessures et récupérations.....	60
Effets spéciaux.....	64
Pouvoirs psychiques.....	66
Apprentissage.....	68
Bâtir.....	70



CONSCIENCE COLLECTIVE



La conscience collective (CC) est la mécanique centrale du jeu. C'est une réserve de dés commune où les joueurs devront piocher pour résoudre les actions de leur personnage.

La CC est composée de deux réserves, la CCI et la CCg. La CCI représente un individu et la CCg le groupe. Une fois les dés lancés, **seuls les succès retournent dans la CC**. Les échecs sont perdus. Si toute la CCI ou CC est épuisée; les créatures se dispersent cédant à la panique. Sinon, c'est Maman qui reprend les rênes.

INDIVIDUALITÉ (CCI)

Le nombre de dés de CCI placés dans la CC correspond au score d'instinct de chaque personnage. Chaque PJ a sa propre couleur et doit placer ses dés dans la CC en début de partie. Ils représentent sa personnalité au sein du groupe. Si tous les dés d'une couleur sont perdus, il perd son individualité et le personnage n'est plus qu'un pion pour les autres personnages. Voir ci-après.

CONSCIENCE DE GROUPE (CCg)

A la CCI sont ajoutés 4d6 d'une même couleur par PJ. Cette réserve est composée au moment de la création de personnages, elle sera ensuite conservée d'une partie à l'autre. Elle reflète l'évolution du groupe, son unité, sa puissance et son autonomie vis-à-vis de la ruche et de Maman.

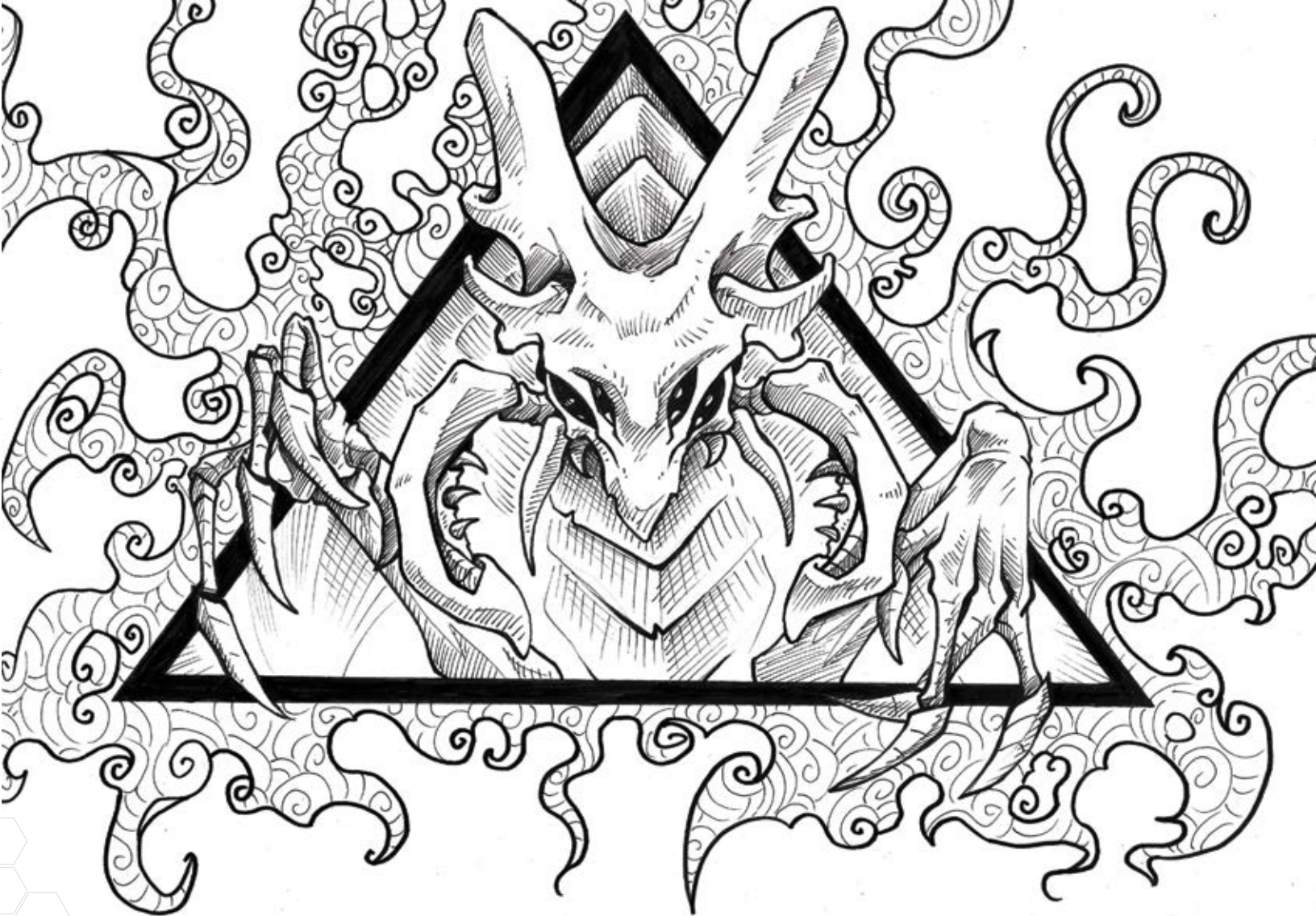
INDIVIDUALITÉ PERDUE

Un personnage qui perd son individualité, c'est-à-dire que tous les dés de sa couleur ont été consommés, ne peut plus agir de lui-même. Son individualité a été absorbée par la conscience collective. Les règles suivantes s'appliquent :

- Le personnage s'immobilise, l'air hagard, il ne peut plus agir à son tour. Il peut toujours réagir et se défendre dans la mesure où il lui reste des actions.
- Les autres joueurs peuvent contrôler ses actions en sacrifiant une ou plusieurs des leurs (au maximum 3, une en I, une en V et une en C).



Le Gros transporte un artefact dans sa gueule mais il vient de perdre toute sa CCI après l'échec d'un pouvoir psychique lancé par le Bulbe. Le Gros se met soudainement à baver tout en conservant précieusement l'objet dans sa gueule. Le Calme et le Vif sont déjà trop loin pour récupérer l'objet et personne ne veut abandonner le Gros sur place. Le Bulbe décide de sacrifier son action de Corpulence pour faire courir le Gros. Le Vif se dispense de son action d'Instinct pour l'aider à trouver la piste de phéromones. D'un commun accord et pour limiter la casse, ils lui laissent son action de Vitesse pour se défendre.



UTILISER LA CC

Au sein de la ruche, Maman génère une quantité illimitée de dés de CC pour le contrôle des sous-espèces qui composent l'essaim. En tant qu'Alpha, les personnages ont leur propre CC, limitée à leur groupe. Elle reste connectée à Maman et peut être utilisée pour des actions spécifiques en plus des jets habituels. Pour 1 CC (CCg ou CCi) une créature peut :

- Annuler l'action d'un personnage.
- Démarrer une conversation psychique avec ses camarades. C'est une communication inaudible pour le monde extérieur qui dure jusqu'à la fin de la scène.
- Démarrer une conversation psychique avec Maman pour obtenir des informations sibyllines.
- Transmettre une connaissance (voir P69).
- Ignorer la douleur (voir P61).

RÉCUPÉRER LA CC

La CCi se restaure automatiquement à la fin d'une scène. Un personnage mort ne récupère pas sa CCi.

Une créature avec Instinct 3 et ayant utilisé 2 de ses CCi les récupère à la fin de la scène.

Une créature qui augmente son score d'instinct lors d'une phase de repos, augmentera d'autant son nombre de CCi dans la CC.

La CCg se restaure par les capacités des personnages et des événements narratifs. Les mutations font gagner des dés de bonus qui peuvent compléter la CC.

Par l'amélioration de leurs capacités, les créatures deviennent plus autonomes. La CCg peut aussi croître à mesure que les PJ remplissent des objectifs, coopèrent et apprennent (voir P90).

LA DIFFICULTÉ

Une action à la difficulté simple requiert l'obtention d'au moins deux succès pour être accomplie, d'autres plus complexes en réclameront trois, quatre ou quinze. Le score de difficulté est décidé par le MJ, imposé par les résultats d'un test d'opposition ou encore choisi arbitrairement. Voici quelques exemples :

- **Automatique (0) :** ramasser un objet, pousser, communiquer, se déplacer...
- **Enfantin (1) :** disparaître dans un conduit, amener un objet au bon endroit...
- **Simple (2) :** répéter un mot, arracher une grille d'aération...
- **Moyen (3) :** trouver sa route, pister sa proie.
- **Difficile (4) :** répéter une phrase ou un signal, utiliser un digicode (de mémoire)...
- **Héroïque (6) :** fabriquer un objet complexe...
- **Jamais vu (10) :** esquiver un missile, débattre avec un humain...

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Un succès s'obtient sur des résultats de 4, 5 et 6. Des équipements, mutations, tares génétiques ou situations peuvent modifier ces résultats.

- Quand un personnage a **l'avantage**, il obtient un succès sur 3, 4, 5 et 6.
- Quand un personnage est **désavantagé**, il obtient un succès sur 5 et 6.

Il arrivera parfois que les personnages soient très avantagés, dans ce cas ils obtiendront des succès sur 2, 3, 4, 5 et 6.

Ils pourront aussi être très désavantagés et les succès ne leur seront accordés que sur un résultat de 6.

Ces situations se produisent quand deux ou plusieurs avantages ou désavantages s'appliquent en même temps. Un avantage et un désavantage s'annulent entre eux.

Ces modificateurs sont ponctuels et représentent des actions très difficiles à entreprendre ou servent à encourager un joueur imaginatif qui trouve une idée originale pour résoudre la situation.

Quelques désavantages :

- Quand la cible est à couvert.
- Quand le vent souffle trop fort.
- Quand on a une patte coincée.
- Quand on est à bout de souffle.
- Quand on essaie d'assommer sa cible.
- Quand on pédale en apesanteur.
- Quand la fumée nous étouffe.

Quelques avantages :

- Quand on attaque par derrière.
- Quand on ne peut nous voir.
- Quand la cible est très grosse.
- Quand on surprend le MJ avec une idée vraiment cool !



Types d'actions

Le choix de la caractéristique dépend du sens que l'on donne à une action et de la description faite par le joueur. Elle peut aussi être imposée par une mutation, voici un ordre d'idée :

Quand il faut agir en finesse, avec intelligence et précision, utilisez l'Instinct.

Quand il faut agir en vitesse, dans l'urgence ou avec agilité et souplesse, utilisez la Vitesse.

Quand il faut agir avec force, violence, robustesse ou endurance, utilisez la Corpulence.

Exemple

Une créature dotée d'un score en Instinct de 3 pourra lancer entre 1 et 3 dés pour ses actions liées à l'intelligence, la recherche ou encore lancer un pouvoir psychique. Elle pourra aussi utiliser cette caractéristique pour se défendre et anticiper selon son choix.

Une créature pourra pendant son tour tenter de frapper un adversaire (Corpulence), éviter une attaque (Vitesse) et enfin utiliser un pouvoir psychique (Instinct).

Une autre pourrait frapper rapidement (V), parer ou dévier un coup (C) et chercher une piste pour s'échapper (I)...



DÉS BONUS

Certaines mutations comme les mutations d'attaque ou de mobilité accordent des dés supplémentaires. Ces dés représentent à la fois la maîtrise du personnage comme la puissance de sa mutation. Ces dés sont considérés comme des dés de CCg et ne proviennent pas de la CC, ils sont ajoutés à ceux choisis par le joueur. Ils viennent de l'extérieur.

Quand un joueur doit ajouter des dés bonus à son jet, il procède ainsi :

- Il sélectionne ses dés dans la CC selon sa caractéristique.
- Il ajoute le nombre de dés de bonus pris en dehors de la CC ; ces dés devront être de la même couleur que la CCg.
- Les dés bonus ne peuvent jamais être lancés seuls.

*Une créature décide de frapper vite avec sa **Lame caudale** en utilisant **Vélocité**. Le joueur pioche 4D6 dans la CC et ajoute 4D6 de bonus piochés à l'extérieur de la CC grâce au niveau de sa mutation. Il lance ainsi 8D6 et obtient : 5, 2, 4, 3, 1, 5, 6, 4. Ce jet lui fournit 5 succès pour résoudre son action.*

3D6 disparaîtront et 5d6 retourneront dans la CC c'est 1D6 de plus que ceux utilisés à l'origine, son action permet de régénérer la CC plutôt que de la consommer



LANCER MOINS DE DÉS

Un joueur peut décider de lancer moins de dés quand il effectue une action. Cette décision est laissée au choix du joueur. Pour faire moins de dégâts ou atteindre un niveau de réussite inférieur. Quand un joueur choisit ses dés, il peut en lancer moins que le score de sa caractéristique. Comme il n'est jamais possible de lancer plus de dés bonus que le score dans

la caractéristique utilisée, le joueur devra peut-être aussi réduire le nombre de dés de bonus qu'il reçoit.

*Un personnage doté d'une **lame caudale** +4d6 peut l'utiliser soit avec **Instinct**, soit avec **Vélocité**, soit avec **Corpulence**. À chaque fois qu'il s'en sert, il devra choisir la caractéristique à utiliser pour l'action. Il possède le profil suivant : 12, V4, C3. Naturellement cette mutation lui donne 4D6 de bonus, ceux-ci ne pourront être lancés dans leur totalité que si le joueur se sert de sa caractéristique de **Vélocité**.*

*S'il décidait d'utiliser son score de **Corpulence**, il ne pourrait lancer que 3d6 supplémentaires alors que s'il utilisait son score d'**Instinct** il ne pourrait lancer que 2d6 supplémentaires.*

Si ce dernier décidait de ne lancer qu'un seul D6, quelle que soit la caractéristique, il n'aurait droit qu'à 1d6 de bonus.



OPPOSITIONS

Les oppositions sont des actions opposant deux personnages ou deux groupes de personnages. Elles sont récurrentes dans le jeu et sont résolues ainsi **celui qui obtient le plus de succès gagne**. Cela permet de définir qui des protagonistes engagés réussit une intimidation, à repousser un objet, à faire peur à sa cible, à rester invisible...

*Deux créatures se font face, elles se jaugent et cherchent à savoir qui est la dominante du groupe. Chaque joueur lance ses dés, un décide que sa créature cherche à prouver qu'elle est la plus forte (**Corpulence** 3, il lance 3d6) et l'autre la plus maligne (**Instinct** 4, il lance 4d6).*

La créature jouant sur la force obtient 2 succès, tandis que la deuxième n'obtient qu'un seul succès. L'intelligence s'incline devant les muscles.



Réussite et échec critique

Ce jeu ne connaît pas de système de critique, pourtant ses effets sont visibles, car ils ont un impact sur l'ensemble du groupe. Un échec critique peut être perçu comme un jet comprenant un grand nombre d'échecs et une réussite critique sera à l'inverse un jet n'obtenant que des succès. Le premier affaiblira considérablement la CC, tandis que l'autre pourrait favoriser sa régénération.

ENTRAIDE

Quelques actions requièrent une grande quantité de succès pour être résolues. Les PJ peuvent agir ensemble pour cumuler les succès obtenus.

Un gros objet doit être poussé hors du nid. Pour y parvenir, il faut obtenir 10 succès en Corpulence. Les joueurs décident de pousser ensemble. Chaque participant lance ses dés en Corpulence. Tous les succès sont cumulés pour connaître le résultat de l'action.

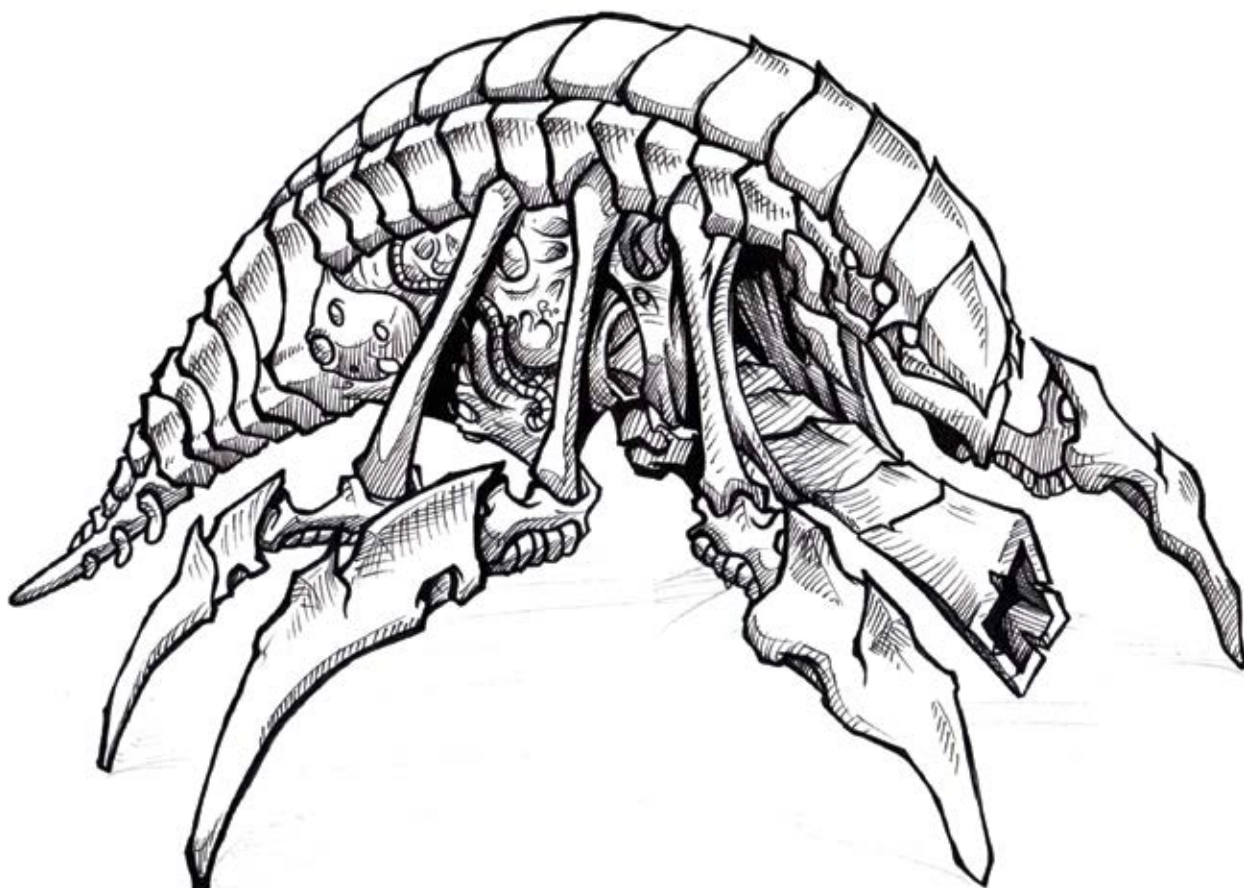
ÉCONOMISER LA CC

Cette réserve est cruciale pour le bon déroulement d'une scène d'action. Aussi, pour éviter qu'elle ne se vide alors que les personnages ne font qu'explorer les alentours ou enquêtent, limitez les jets de dés au maximum.

Imposez un jet de dés lorsque le personnage effectue une action risquée de son plein gré.

S'ils doivent se rendre compte de quelque chose, le MJ pourra faire des tests de son côté. Optez pour des résolutions simples ou réparties sur plusieurs tours.

Le danger et le stress menacent d'épuiser la CC du groupe, c'est une pression importante qui donnera du piment aux plus grandes scènes d'action.



COMBATS

Une séquence de combat est une scène durant laquelle les créatures vont se confronter à leurs adversaires. Comme n'importe quelle scène, elle est découpée en tour et organisée selon les scores de Vélacité des personnages présents. Comme décrit au début du chapitre, une créature dispose de 3 actions en tout : une sera gérée avec sa caractéristique Instinct, une avec Vélacité et une avec Corpulence.

Quand c'est à son tour d'agir, le joueur fera le choix de ses actions en fonction de ce qui se passe et des mutations disponibles.

ORDRE D'ACTION

Les personnages agissent par ordre décroissant de Vélacité. En cas d'égalité, ils peuvent décider entre eux de qui agira avant l'autre (cela peut changer au fil des tours). L'ordre décidé peut être modifié durant les tours suivants.

En cas d'égalité, les PNJ agissent après les créatures, sauf si leur score de Vélacité est plus grand ou qu'ils prennent les créatures par surprise. Tout dépendra de la narration.

Une fois que tous les personnages ont été activés, un nouveau tour commence.

Un personnage peut toujours décider d'agir en dernier, même s'il a un haut score de Vélacité. A son activation, il devra annoncer le moment où il souhaite agir. Quand ce moment arrivera, il ne pourra plus retarder son activation.

Il est impossible de retarder une partie des actions, cela reviendrait à activer plusieurs fois son personnage. Quand un personnage est activé, il peut dépenser toutes ses actions ou les garder comme réaction ou ne rien faire.

Deux créatures sont en train de visiter une épave de vaisseau abandonnée. Elles sentent la présence de l'homme (V2) et d'une machine (V1), la première créature a V3 et la seconde V2. Les créatures agiront en premier.

En s'échappant, les créatures se feront surprendre par une expédition humaine (V2), cette scène mettra en défaut les créatures qui perdront leur initiative et agiront en dernier au premier tour de la scène.

ACTIVER SON PERSONNAGE

Au début d'un tour, les créatures possèdent 3 actions. **Elles devront choisir entre Actions et Réactions.** Les actions sont résolues au moment où le personnage est activé et les réactions sont réalisées lorsque le personnage réagit à une action qui le vise (où vise un élément à proximité) en dehors de son tour d'activation. S'il reste des actions à un personnage à la fin du tour, elles sont perdues.

MANŒUVRES

Les créatures sont naturellement mobiles, le mouvement fait partie de leur stratégie. Se déplacer, charger, se désengager et se positionner comptent comme une action.

Quelques précisions :

- Se déplacer de moins d'1 mètre au cœur d'une mêlée ne consomme pas d'action.
- Se déplacer d'entre 2 et 10 mètres coûte une action. Les distances doivent rester imprécises et refléter la mobilité des créatures.
- Si les mouvements doivent être plus longs, ils consommeront plusieurs actions.
- Certaines mutations requièrent que l'on se déplace pour être activées.

Une créature peut utiliser son action de Vélacité pour charger, son action de Corpulence pour attaquer et conserver son action d'Instinct pour réagir. Une autre pourrait utiliser sa Corpulence pour se positionner et son Instinct pour tirer puis se déplacer à nouveau avec sa Vélacité. Une autre utilisera sa Vélacité pour contourner et sa Corpulence pour l'attaquer.





⚙️ ATTAQUER

Quand une créature se bat, le joueur doit annoncer quelle mutation il utilise et avec quelle caractéristique (comme une action normale). La plupart des mutations offensives sont des armes. Qu'il s'agisse d'armes de corps à corps ou à distance, elles possèdent des effets décrits P28. Les créatures peuvent aussi attaquer avec leurs armes naturelles comme la mâchoire, les griffes ou la queue, elle n'aura alors aucun bonus.

Le nombre de succès obtenus pour une attaque définit le nombre de blessures que la cible devra contrer.

Utiliser une mutation

Une mutation ne peut être utilisée qu'une fois par tour et nécessite une action pour être activée. Les mutations qui fournissent un bonus passif ou améliorent une autre mutation n'ont pas besoin d'être activées (comme Carapace ou les charges de poisons). Quelques mutations ont la règle *Multiple*, elles permettent à son porteur d'utiliser la même mutation plusieurs fois par tour.

Une mutation peut aussi donner ses bonus pour un usage qui diffère de sa fonction d'origine. Comme intimider avec ses griffes. On utilisera alors I plutôt que C ou V, avec l'ajout normal du bonus de la mutation.

⚙️ RÉACTION ET DÉFENSE

Les actions défensives telles que les parades, les esquives et la fuite font partie des *Réactions*, c'est-à-dire qu'un personnage peut utiliser une de ses actions hors de son tour pour se protéger. Esquiver, contrer ou échapper à quelque chose sont des réactions qui nécessitent un jet de dés (avec ou sans bonus de mutation).

Chaque succès obtenu en défense annule un succès obtenu en attaque par l'assaillant.

Il est possible de se défendre avec I, V ou C, qu'il s'agisse de bloquer ou d'encaisser (Corpulence), de rouler ou d'esquiver (Vélocité), d'anticiper ou de feinter (Instinct).

- Les mutations de mobilité donnent des dés de bonus pour se défendre.
- Une mutation d'attaque au corps à corps permet de se défendre au contact, mais pas contre un tir. Il faudra choisir une mutation de mobilité pour être apte à se protéger des attaques à distance. Comme il y a toujours des exceptions, parlez-en à votre MJ.
- Certains effets psychiques peuvent être utilisés en réaction, comme le Ganglio Kinesis ou le Ganglio Praesidium.

Le projectile est lent, la créature se sert d'un bouclier, l'action a été anticipée, etc.



⚙️ AUTRES ACTIONS

Tout autre type d'action peut être envisagé, comme s'agripper, tenir, attraper un objet, lancer quelque chose, siffler...

Ces actions différentes auront peut-être un impact sur l'issue du combat, comme distraire l'adversaire ou trouver un point faible. Au MJ de décider s'il s'agit d'actions ou de réactions et si elles avantagent le groupe ou non.

Une créature avec un lance-épines (+3d6) et un Darð (+2D6), pendant son tour d'activation, pourra utiliser son Lance-épines avec C et frapper avec son Darð (avec I ou V). Il lui restera encore une action pour éventuellement se défendre pendant le tour adverse.



BLESSURES ET RÉCUPÉRATION



Outre les mécaniques de blessures, La Couvée propose des règles de récupération permettant de simuler cet instant précieux où les créatures doivent trouver du temps pour soigner leurs plaies, apprendre et évoluer.

Ce moment de jeu se nomme la **phase de repos**.

BLESSER

Un personnage subit une blessure par succès obtenu lors d'un jet d'attaque.

Un jet de défense soustrait une blessure infligée par succès obtenu contre cette attaque.

Un personnage peut encaisser autant de blessures qu'il a de points de vie. Quand un personnage n'en a plus, il meurt.

- La CCI d'une créature qui meurt est conservée dans la CC.
- Une créature qui tombe à 0 Pv peut tenter d'ignorer la douleur (voir ci-après).

Une attaque obtient 4 succès contre une créature ayant 3 Pv et une carapace d'un niveau. Cette créature souhaite esquiver avec son score de Vitesse de 3. Le joueur lance 3D6 et obtient 3, 4, et 6. Ces deux succès permettent d'amortir 2 dégâts de l'attaque. Un dégât supplémentaire est absorbé par l'armure. La créature perd 1 Pv. Il lui en reste 2.

Les types de blessures

La façon dont une créature est blessée importe dans peu de cas. Les créatures ont une volonté supérieure à beaucoup d'êtres vivants, elles savent endurer les pires blessures. La description des effets et les handicaps liés à ces derniers importent seulement sur la narration et les éventuels avantages et désavantages que le MJ souhaite leur imposer. Les brûlures infligées par une arme incendiaire ou l'amputation d'un membre par une lame d'énergie auront toutes deux le même effet: la perte de points de vie.

Il y a deux règles qui peuvent s'activer en fonction des descriptions ou des effets logiques: il s'agit de la règle *Ignorer la douleur* et de la tare *hémophile*. Ces deux effets se déclenchent selon les blessures subies. Une indication du MJ comme: «tu saignes abondamment» après une blessure à l'arme blanche déclenchera l'effet de la tare ou «tu t'es fait désintégrer» interdira la règle *ignorer la douleur*. Il faut rester logique.

Faire le mort

Une créature peut toujours faire le mort. C'est une action tactique à prendre en compte même si elle comporte des risques.

Faire le mort implique d'être immobile et visible de ses adversaires. Cela permettra plus tard de les surprendre ou de s'en éloigner.

En faisant le mort, une créature peut se libérer d'un adversaire qui pense l'avoir vaincu, mais s'expose aux effets de zone ou à un adversaire acharné.

La mort et la conscience collective

Tant qu'il reste des points de conscience collective dans l'équipe, le groupe est toujours soudé psychiquement.

Un personnage mort peut retrouver ses souvenirs, sa personnalité et ses mutations tant qu'il reste au moins un de ses dés de CCI dans la réserve. Si ce dernier CCI est dépensé, alors sa personnalité disparaît et il ne pourra pas être régénéré. Si tous les personnages décèdent, mais qu'il reste des points de CCI, Maman pourrait, si elle y consent, régénérer sa portée.

Sinon le lien sera définitivement brisé et la conscience collective disparaîtra.

Faire renaître un camarade prend du temps, car il doit refaire toutes les étapes de son évolution (œuf, larve et chrysalide) ce qui peut prendre plusieurs semaines. Si ses frères réussissent à ramener son corps jusqu'au bassin, sa régénération ne dure qu'une journée.

Rappel: un mort ne régénère pas sa CCI à la fin d'une scène.

IGNORER LA DOULEUR

Certaines blessures sont fatales. La connexion à la conscience collective permet de faire face malgré tout. Si une attaque devait tuer une créature, le joueur peut retirer un dé de CCI de la CC par blessure subie pour l'ignorer et éviter une mort certaine.

- N'importe quel dé de CCI convient.
- Si par ce moyen le personnage survit, il peut agir normalement ou décider de faire le mort.
- Si le personnage survit, **il sera désavantagé pour ses actions physiques** jusqu'à la prochaine phase de repos.

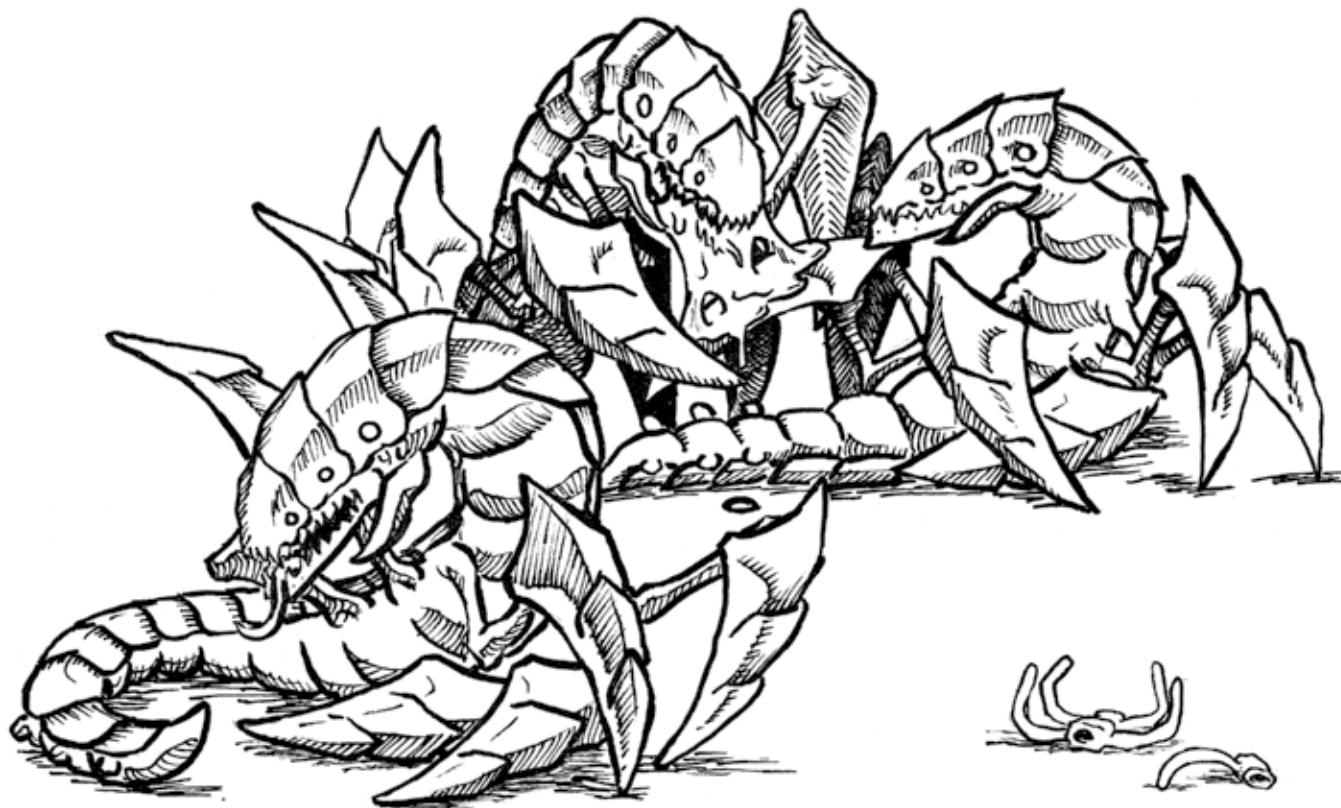


Après une embuscade, une créature (I2) subit 2 blessures alors qu'il ne lui restait qu'un seul PV.

Son joueur décide de perdre un de ses CCI pour les ignorer.

Il lui reste une blessure à ignorer, un autre joueur décide de sacrifier un des siens pour lui éviter de tomber à 0 CCI. Les deux points de blessure sont annulés mais le coup subi ne l'est pas. La créature encaisse le choc de plein fouet et en portera les séquelles pour encore longtemps.

Plutôt que continuer à courir, elle décide de rester au sol pour feindre son décès afin d'attaquer par surprise plus tard.





PHASE DE REPOS

Une phase de repos est un moment où les créatures s'occupent d'elles. Cela passe par le sommeil, la surveillance des autres, une inactivité totale, l'étude des objets collectés, l'évolution et les soins. Cette étape dure pendant une période continue allant de quelques heures à plusieurs jours.

Durant une phase de repos, les PJ pourront effectuer un nombre fini **d'actions de repos**. Ces actions sont résolues en ronde, chaque PJ effectue une première action de repos, puis une deuxième, etc.

- Les actions de repos ne consomment pas de CC, ni n'en produisent.
- Des actions qui entraîneraient une prise de risques consomment de la CC.

Une phase de repos est souvent une ellipse temporelle choisie par les PJ ou imposée par le scénario.

Les rondes

C'est la durée de la pause qui va déterminer le nombre de rondes possibles. Durant une ronde, chaque personnage peut faire une action de repos. Voici quelques exemples :

- **Une semaine** : quatre rondes.
- **Une nuit** : deux rondes.
- **Quelques heures** : une ronde.



ACTIONS DE REPOS

Pendant une ronde, chacun prendra la responsabilité de son action. Si la pause contient plusieurs rondes, il est possible d'effectuer la même action plusieurs fois, selon les ressources disponibles.

Voici la liste des actions de repos possibles.

Bâtir : une créature dotée de la mutation Crache-colle peut entamer des constructions ou participer à leur élaboration. Voir plus en détail P70.

Récupérer : la créature prend le temps de se reposer, de lécher ses blessures, de se laver, de faire ses griffes, de se purger...

Le joueur lance autant de D6 que son score initial de Pv. Chaque succès lui permet de :

- Récupérer 1 Pv perdu.
- Récupérer 2 charges, à répartir entre plusieurs glandes. L'excédent est perdu.
- Restaurer 1 pt d'armure ou 1d6 d'arme perdu par l'acide ou un autre effet.
- Éliminer 1 pt de toxine ou de poison.

Au lieu de lancer les dés, un PJ peut aussi :

- Consommer des charges de Mucus régénérant sur une créature qui en est dotée.
- Faire un test psychique avec le Ganglio Curare (qui consommera de la CC).



Interruption

En fonction du comportement des PJ, du scénario et du lieu choisi pour se reposer, leur phase de repos peut être troublée et leur pause interrompue.

Quand une phase de repos est interrompue, l'action de repos de la ronde en cours et celles à venir sont annulées. L'action *Faire le guet* permet aux joueurs de s'en prémunir.

Avant comme après chaque ronde, le MJ décrit ce qui se passe alors que les PJ s'affairent dans leur cachette. Les interruptions peuvent être de toutes sortes, la plus commune étant : la cachette des PJ a été découverte (par un PNJ, un ennemi, un animal curieux...).

Les créatures ont trouvé une caverne derrière la montagne. Ayant préféré fuir face aux féroces hommes du Nord et leurs longues dents brillantes, les créatures se cachent et tentent de se soigner. Comme elles n'ont pas pris soin de vérifier si elles étaient suivies, le MJ leur laisse arbitrairement et sans le leur dire 3 heures avant l'arrivée d'un éclaireur.

En jeu, les joueurs décident de s'arrêter pour la nuit : se sentant hors de danger, cette pause durera 2 rondes.

Après la première action de la deuxième ronde, le MJ fait entrer l'éclaireur. Une nouvelle scène commence ; les PJ n'auront pas leur deuxième ronde d'actions complète. Si un personnage avait fait le guet, les dernières actions auraient été conservées.

Évoluer : la créature peut dépenser les points de biomasse qu'elle stocke sur elle pour évoluer. Les créatures peuvent se les échanger si elles le désirent. Voir P40.

Consommer : si de la biomasse ou toute autre substance est accessible aux créatures, alors elles pourront en consommer autant qu'elles peuvent en stocker.

Étudier : la créature prend le temps d'observer les objets collectés pour apprendre et développer ses savoirs. Les règles sur l'apprentissage se trouvent P68.

Organiser : cette action regroupe toutes les actions de gestion et d'intendance du milieu de vie des créatures. Transporter des ressources, trier, guider...

Faire le guet : si au moins une créature fait le guet et que la ronde est interrompue, les autres créatures peuvent effectuer les actions de repos prévues pour la ronde en cours. Les rondes suivantes seront interrompues.

Le scénario prévoit un repos de 4 rondes qui sera interrompu pendant la deuxième. Si les créatures ne guettent pas, elle n'auront droit qu'à une seule action de repos (une seule ronde sera jouée). Si une d'entre elles fait le guet pendant cette deuxième ronde, elles pourront effectuer leurs actions quand même.

Niveau de danger

Selon l'aventure, la discrétion des PJ ou la dangerosité du milieu, la qualité des pauses va beaucoup varier. MJ et PJ peuvent en débattre. Ce facteur de danger détermine l'urgence de la situation, car devant un péril immédiat, il est plus difficile de se concentrer et de prendre soin de ses congénères. En déterminant le niveau de danger, les créatures seront limitées dans le type d'actions de repos qu'elles pourront réaliser, par exemple :

- Si les PJ sont en sécurité, ils peuvent : Récupérer, Évoluer, Consommer, Étudier, Bâtir, Organiser, Faire le guet.
- Si les PJ sont pourchassés ou en terrain hostile, ils peuvent : Récupérer, Évoluer, Faire le guet.

Le groupe compte 3 créatures qui souhaitent passer la nuit dans une grotte. Il pleut, la nuit est calme, ils sont en sécurité.

La première ronde est sécurisée par le tour de garde du premier personnage. Le deuxième (5 Pv) a dépensé son poison et a perdu 3 PV durant un combat, il essaie de récupérer. Il lance 5D6 et obtient 3 succès : le premier sert à régénérer deux charges de poison et les deux autres à soigner deux Pv perdus. Le troisième personnage va dépenser la biomasse qu'il stocke pour acheter une nouvelle mutation.

La deuxième ronde est sécurisée par le tour de garde du troisième joueur tandis que le deuxième tente de nouveau une action de récupération. Enfin, le premier joueur fait aussi un essai pour se soigner.

Dans la ruche

Se reposer dans la ruche offre quelques avantages, mais Maman a toujours le dernier mot. Elle peut interdire des actions comme étudier ou bâtir si ces dernières présentent un risque pour la colonie.

Les créatures peuvent commander aux autres organismes de la colonie en utilisant des phéromones. Toutefois, si elles devaient modifier leurs habitudes, Maman reprendrait le contrôle et procéderait à des sanctions envers les PJ.

Si les PJ ont envie d'explorer les voies du management et du développement de ruche, des pistes sont données P96.

Voici comment peuvent être traitées les actions de repos au sein d'une ruche :

- **Récupérer :** les créatures récupèrent toutes leurs capacités pour une action de repos (PV, Charges...). Aucun jet de dés n'est nécessaire.
- **Consommer :** la créature peut consommer ce que Maman met à sa disposition. Il faut lui demander.
- **Évoluer :** pas de changement.
- **Étudier :** interdit par Maman.
- **Bâtir :** une créature peut employer autant d'ouvriers que son score d'Instinct.
- **Organiser :** la créature peut employer autant d'ouvriers que son score d'Instinct.
- **Faire le guet :** inutile, la ruche est toujours sur le qui-vive.



EFFETS SPÉCIAUX



Certaines armes et mutations provoquent des effets supplémentaires. Ces effets s'appliquent dès qu'un succès est obtenu, ou sont imposés par le MJ. Ce sont des règles génériques et optionnelles qui peuvent convenir à différentes situations. Soyez libre de les mélanger si besoin. Voici une liste des effets fréquents.



ACIDE

Avant de calculer les dégâts, si au moins une touche est infligée par une capacité portant cette règle, la cible perd au choix :

- 1 pt d'armure. S'il n'y a plus d'armure, la cible perd 1 Pv à la place.
- 1d6 de bonus d'arme. Si l'arme n'a plus de bonus, la cible perd 1 Pv à la place.

Les malus d'arme et d'armure reflètent la dégradation de ces derniers par la corrosion. L'armure ou la puissance de l'arme pourront être réparées ou régénérées.

Seules les armures physiques et les armes solides sont affectées par l'acide. Les champs de force ou la magie annulent ces effets et y sont immunisés.



BLINDAGE ET CARAPACE

Annule 1 dégât par niveau d'armure pour chaque attaque subie.

Avec 1 niveau d'armure, la créature qui subit trois dégâts ne perdra que deux points de vie.



INCENDIAIRE

Les capacités qui font brûler leur cible infligent des blessures sur la durée. Les succès obtenus lors d'une attaque utilisant cette règle sont retenus et gérés à la fin du tour. Pendant son tour ou en réaction, la victime peut dépenser une action de son choix pour retirer une des blessures incendiaires, la créature se roulant au sol pour éteindre les flammes. Ses camarades peuvent aussi intervenir pour l'aider (pour une action par blessure). À la fin du tour, et des suivants, elle perdra autant de PV que le nombre de blessures incendiaires restantes.

Le nombre de blessures incendiaires subi

peut augmenter si d'autres attaques du même type sont reçues entre temps.

La situation peut aussi modifier ce nombre : il pleut, le vent souffle, on dépose une couverture sur dos de la créature...

Il est conseillé d'utiliser des marqueurs ou des dés pour se souvenir du nombre de blessures.

À son tour, un lance-flamme obtient 3 succès pour toucher une cible ayant armure de 1. La cible reçoit 2 blessures incendiaires qui seront résolues à la fin du tour. Elle décide de consacrer une action pour éteindre les flammes, ce qui réduit le nombre de blessures incendiaires à un point. Au final elle ne subira qu'une blessure à la fin du tour.



MULTIPLE

Une mutation qui porte cette règle peut être utilisée plusieurs fois par tour en répartissant les dés de bonus entre différentes actions. Chaque D6 peut être alloué à une action différente dans le même tour tant qu'elle utilise la mutation. S'il n'y a plus de dés ou d'action disponible, la mutation ne peut plus être activée. Ces dés sont récupérés au début du tour suivant.

Une Lame caudale avec +3D6 : peut effectuer une attaque en I avec +1D6 et une parade en V avec +2D6 ou trois attaques avec +1D6 chacune ou une seule défense avec +3d6.



PERFORANT

L'attaque ignore 1 pt d'armure par niveau.

Pour une attaque faisant 3 Dégâts avec l'effet perforant (2) sur une cible avec Armure (3). Le coup ignore 2 pts d'armure de l'adversaire qui subit donc 2 dégâts.

ZONE

Les effets de zone affectent toutes les cibles qui se trouvent dans la portée de l'arme. Il peut s'agir d'un cône, d'une ligne ou d'une surface circulaire comme une explosion. Effectuez un seul jet pour toutes les cibles à portée, chacune pourra se défendre indépendamment. La forme de la zone est décrite dans le profil de la mutation.

Un lance-flamme fait feu dans un corridor, il peut atteindre tout ce qui s'y trouve jusqu'à vingt mètres.

Un joueur lance 4D6 et obtient 3, 4, 4 et 5. Toutes les créatures présentes doivent faire face à 3 succès et pourront chacune réaliser un jet de défense.

Asperger

Asperger est une attaque de zone qui affecte les premières cibles à portée. Les projections de l'arme s'étendent sur une zone triangulaire avec un angle ouvert de 90° depuis le tireur. Les cibles placées à couvert ou derrière un personnage seront protégées. Seul ce qui se

trouve «devant» sera affecté. Si l'utilisateur est au contact d'une cible, son attaque n'affectera que celle-ci.

Attention ! Ces armes peuvent aussi affecter l'environnement proche.



EFFETS ENVIRONNEMENTAUX

Plutôt que d'infliger des dégâts, certains environnements et effets peuvent mettre en difficulté ou aider les personnages. Selon leurs puissances ou leurs effets, un *avantage* ou un *désavantage* peut être imposé pour représenter les changements environnementaux. Certains effets seront permanents, d'autres n'affecteront qu'une ou deux caractéristiques sur les trois, parfois ce sera un mélange des deux. Voici quelques exemples :

- Des toxines paralysantes peuvent incapaciter à long terme : désavantage jusqu'à la guérison.
- Un lieu très froid peut gêner tant que l'on s'y trouve : désavantage en V et C tant que l'on est dans la zone.
- La gravité est très forte, elle cloue les personnages au sol : ils sont très désavantagés.
- Une lumière aveuglante, des fumigènes...



Tirs et corps à corps

Les adversaires récurrents des créatures possèdent un arsenal de tir très développé qui mettra à mal les créatures qui auraient choisi de s'équiper pour le combat à distance.

Ceux au contact auront un avantage contre des cibles utilisant des armes de tir les obligeant, pour leur sécurité, à ne pas s'en servir.

Si un adversaire est engagé au corps à corps, il n'a pas la possibilité de tirer au loin et protège donc les créatures ayant choisies l'option de tir, son attention étant focalisée sur le danger immédiat. Un groupe de créatures mélangeant tir et corps à corps verra ses unités de contact subir plus souvent des blessures que les unités de tirs.

Pourtant, elles ne sont pas à l'abri de dommages collatéraux. Celles préférant l'option de tir devront toujours avoir une vue dégagée sur leur cible pour pouvoir tirer, un camarade au contact ne fera que les gêner. Les tirs dans une mêlée peuvent toucher un camarade.

Il y a deux méthodes pour gérer ce genre de cas :

- **la prudente** : le tireur est en désavantage.
- **la violente** : les succès du tir sont répartis équitablement entre les participants de la mêlée.



POUVOIRS PSYCHIQUES



Les capacités psychiques puisent leurs effets directement dans la conscience collective. Pour lancer un pouvoir psychique, la créature utilise sa caractéristique d'Instinct et doit disposer des ganglions appropriés.

Chaque fois qu'un test fait appel à des capacités psychiques, pour lancer ou dissiper un pouvoir, **les dés sont sélectionnés aléatoirement** (les yeux fermés) dans la CC. Les dés de bonus sont ajoutés normalement.



CORTEX PSYCHIQUE

Sur cette grappe de mutations se trouvent les neufs ganglions psychiques. Chacun d'eux est lié à un effet. Posséder plusieurs de ces ganglions permet d'avoir plus d'options lorsqu'une créature manifeste ses pouvoirs.

Chaque succès permet de manifester un effet de son choix parmi ceux offerts par les ganglions psychiques.

Quelques précisions sur ces effets :

- Un ganglion comme un *Bulbe de soutien* ne peut produire ses effets qu'une seule fois par tour, comme une mutation normale.
- Les effets se manifestent jusqu'à 5 m autour du lanceur.
- Si plusieurs cibles sont à portée, les effets peuvent être répartis entre elles.
- Les pouvoirs psychiques ont besoin d'espace pour être manifestés, ils ne traversent pas les murs.
- Manifester un pouvoir psychique est bruyant, fait crépiter l'air ou provoque des étincelles. Il peut être esquivé ou paré selon sa forme.
- Les effets de chaque ganglion sont décrits P33.

Une créature avec Instinct 2, Ganglio noxa, Ganglio praesidium et deux bulbes de soutien souhaite manifester son pouvoir. Elle lance 4 dés. Deux sont pris au hasard dans la CC et deux autres sont des bonus obtenus grâce à ses bulbes de soutien. Elle obtient 4, 4, 5 et 6, donc 4 succès.

Avec ceux-ci, elle peut :

- *Infliger 3 dégâts à une cible au contact et bloquer le prochain dégât qu'elle subirait ce tour-ci.*
- *Infliger 2 dégâts à deux cibles à portée.*
- *Infliger 4 dégâts à une seule cible à portée.*
- *Encaisser les 4 prochains dégâts qui arriveraient dans sa portée de pouvoir (5 m)*
- *Protéger un allié de 2 dégâts et infliger 2 dégâts à une autre cible.*



Un marine aperçoit l'imminence d'une manifestation psychique car les yeux de la créature en face de lui crépitent d'une énergie intense. Cette dernière lance 5D6, obtient 4, 5, 6, 1, 3. Elle va manifester 3 effets, 1 en Procul pour atteindre sa cible et 2 effets en Igni.

Le marine voit l'effet se diriger vers lui et lance 2D6 pour s'écarter du mouvement d'air brûlant en approche. Il obtient 3 et 4, soit un seul succès, il reçoit un effet Incendiaire au lieu de 2.

EFFETS EN RÉACTION

Les effets psychiques peuvent aussi être manifestés en réaction. Dans la majorité des cas, on utilisera la caractéristique de Vitesse. Gardez en tête qu'un Ganglion psychique utilisé en réaction ne pourra pas l'être une seconde fois dans le tour. Il en va de même pour les Bulbes de soutien.

LES AUTRES LANCEURS

Il n'y a pas que les créatures qui savent utiliser des facultés psychiques ; dans la plupart des univers de science-fiction, l'homme en est tout aussi capable. Pour d'autres univers, la magie ou les énergies cosmiques peuvent être la source de pouvoirs prodigieux.

Toutefois, dans certains univers et à la discrétion du MJ, la conscience collective peut être la source de ces capacités surnaturelles. Si un groupe de créatures fait face à un personnage doté de capacités psychiques ou magiques, ce dernier puisera dans la CC comme le ferait une créature ordinaire.

Ses succès retourneront dans la CC, tandis que ses échecs épuiseront les forces du groupe. Si le personnage dispose de dés de bonus, ces derniers seront ajoutés à son jet.

En d'autres termes, plus un opposant obtiendra de succès pour son pouvoir, plus ce dernier sera puissant et renforcera la CC, tandis que s'il échoue, les créatures en pâtiront aussi.

Enfin, capturer ce type de personnage est utile au groupe et apporte des CCg supplémentaires, voir P71.





APPRENTISSAGE



La curiosité naturelle des créatures les pousse parfois à interagir avec les technologies extérieures. Il leur arrive de se rapprocher de l'homme pour mieux le comprendre et le chasser. C'est une stratégie de survie ou un hasard heureux de la cohabitation entre les espèces. Ainsi, les créatures peuvent apprendre à dompter les technologies des autres espèces.



CONDITIONS POUR APPRENDRE

- L'étude des objets est une action de *Phase de repos*.
- L'objet étudié doit être fonctionnel et disponible pendant toute la durée de l'observation.
- Un objet en mauvais état ne peut être étudié que partiellement.
- Le savoir obtenu est une connaissance simple de son mécanisme, rien de scientifique.
- Les ressources nécessaires à l'utilisation d'un objet sont limitées. Il sera contraignant et complexe de les conserver en bon état.

Ces difficultés peuvent être divisées en plusieurs petits éléments à des fins de progression narrative: découverte du bon sens pour tenir l'objet, découverte du besoin de munition, découverte de la dangerosité de l'objet, découverte de l'utilité du bouton rouge...



LES SAVOIRS

Un **Savoir** peut être acquis après avoir *Étudié* lors d'une phase de repos.

Les Savoirs représentent l'aptitude d'utilisation des objets rencontrés. Chaque savoir a son propre niveau, comme une mutation.

Lorsqu'elle utilise un objet, la créature utilise son score de Savoir à la place d'une caractéristique, ajoute des dés de bonus si l'objet en fournit et applique les *modificateurs de manipulation*.

Si l'objet ne donne aucun dé, l'action sera résolu avec seulement le score de Savoir.



MANIPULATION DES OBJETS

Les modificateurs suivants s'appliquent autant pour les Études que pour l'utilisation d'objets inconnus:

- La créature n'est pas capable d'appréhender l'objet: elle obtient un succès sur un 6.
- La créature est apte à tenir l'objet, elle obtient un succès sur 5-6.
- La créature possède le don de télékinésie, elle obtient un succès sur 5-6.
- La créature est apte à manipuler l'appareil, elle obtient un succès sur 4-5-6.

Improviser

Utiliser un équipement à la volée se fait en appliquant le modificateur ci-dessus.

- De plus, le joueur ne pourra lancer que les dés de bonus de l'équipement.
- Si l'objet ne donne aucun dé, il lancera 1d6 par défaut.
- Si l'objet donne des avantages d'une nature différente, ceux-ci seront réduits de moitié.



ÉTUDIER

Pendant une phase de repos, il est possible d'Étudier pour apprendre et développer ses Savoirs. On utilise la caractéristique Instinct et toutes les mutations utiles à la recherche (*main préhensile, Encéphale hypertrophié, tentacule...*). Les règles suivantes s'appliquent:

- Ce test a les mêmes restrictions qu'une manipulation.
- Un succès permet d'obtenir un Savoir de niveau 1.
- Deux succès permettent de convertir un Savoir de niveau 1 en Savoir de niveau 2.
Il faudra 6 succès pour obtenir directement un Savoir de niveau 3.

AIDER LA RECHERCHE

Des créatures peuvent se joindre à celle qui étudie pour l'aider. Elles n'apprendront rien mais soutiendront celui qui apprend en réalisant des actions simples comme : tenir un objet, servir de cible, goûter, répéter des gestes, s'agiter ou parler à un moment précis.

Chaque créature qui aide un camarade lui donnera 1d6 de bonus pour son jet de recherche. Aider à la recherche compte comme l'action Étudier pendant la Phase de repos.

Si la créature qui aide possède déjà le Savoir étudié, l'étudiant sera en *avantage*.

PARTAGER LE SAVOIR

Un savoir peut-être partagé temporairement à l'ensemble des créatures d'un groupe pendant un tour pour 1 CC par niveau de Savoir. Il est possible de partager partiellement un Savoir.

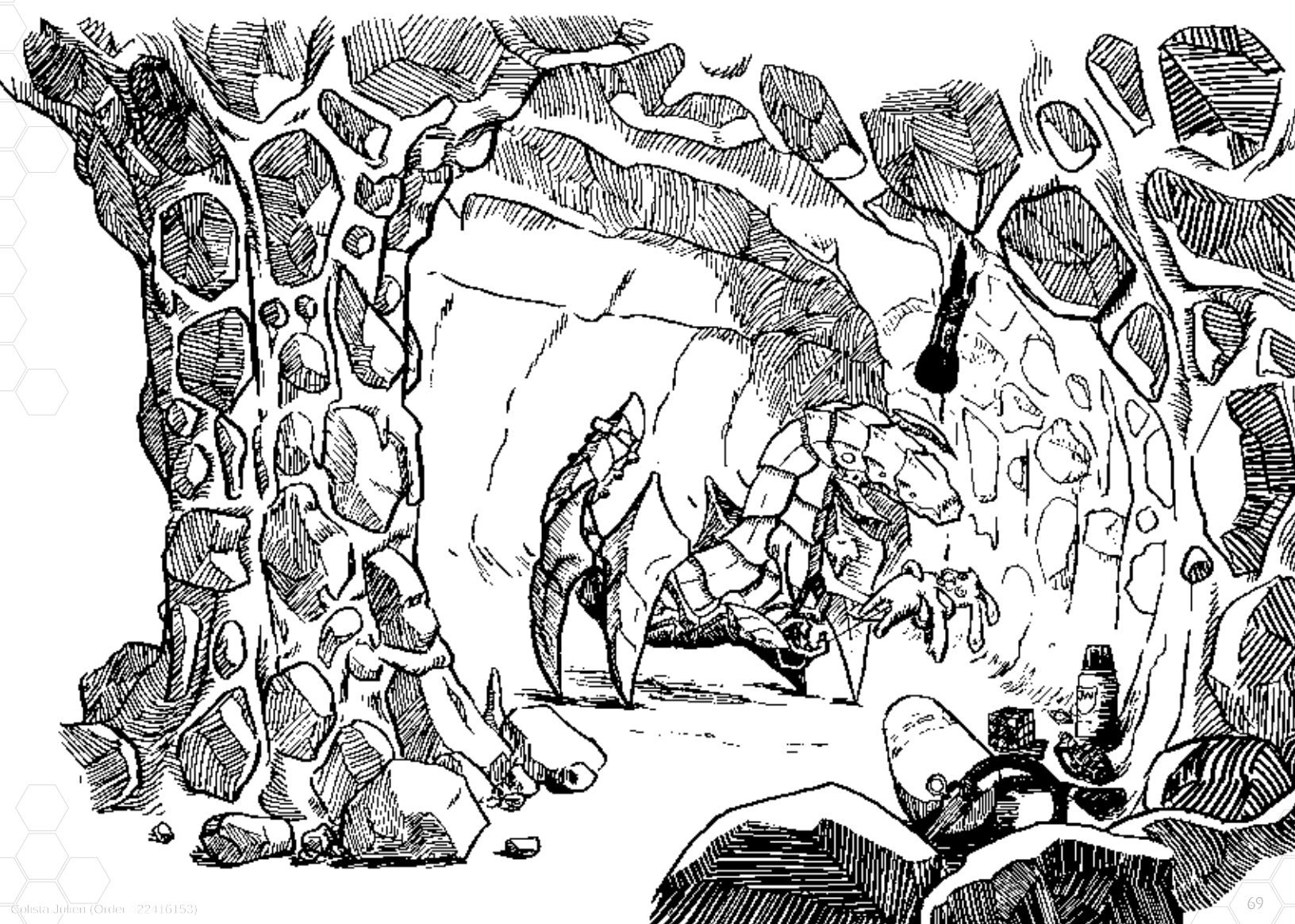
Plusieurs peuvent être partagés de cette manière pendant un tour.

Il s'agit d'une action en *Instinct*.

Une créature dotée du savoir Digicode 3, peut pour 2 CC donner cette connaissance au niveau 2 à toutes les créatures du groupe. Jusqu'à la fin du tour, ils sauront comment ouvrir les portes en utilisant les plaques carrées figées sur les mur. Il ne leur reste plus qu'à connaître le mot de passe.

Une créature apprend à utiliser un pistolet qu'elle a apporté au nid pour l'étudier. Elle possède 12 et un Encéphale hypertrophié de niveau 1. Pendant la phase de repos, le joueur décide d'étudier. Il lance 3d6 (12 + Encéphale) pour sa recherche. Il lui faut obtenir au moins un 6 car elle ne possède pas de mains ni d'appendices capables de tenir l'objet. Par chance, elle obtient un 6, le joueur peut inscrire un Savoir « pistolet 1 » sur sa fiche.

Elle lancera 1+2D6, quand elle utilisera ce pistolet (savoir + profil de l'arme). Mais sans mains, l'utilisation de l'arme reste complexe. Elle n'obtiendra des succès avec cette arme que sur des 6.





Les bioconstructions sont des fabrications rudimentaires faites à base de salive et de compositions collantes diverses sécrétées par les créatures. La mutation *Crache-colle* permet de générer cette substance qui servira à concevoir ces éléments. La ruche est pleine de différentes constructions qui permettent par exemple, de maintenir des niveaux d'humidité et de chaleur suffisants à la survie des créatures. C'est Maman qui contrôle l'expansion de ces structures et qui pourra limiter et peut-être interdire certaines constructions tant que les créatures sont sous son contrôle.

BAYER POUR CONSTRUIRE

Réaliser une construction coûte du temps. Il faut que la créature se concentre et s'applique. Si plusieurs créatures dotées de la mutation *Crache-colle* travaillent ensemble, le temps de travail sera d'autant réduit.

Les bioconstructions sont composées d'une matière organique qui a besoin d'aération, d'humidité et de chaleur pour rester en état. Trop épaisses, elles risquent de pourrir de l'intérieur. Trop fines, elles s'écroulent. Elles ont besoin d'être entretenues. Pour maintenir une bioconstruction en état, une créature peut *Bâtir* pendant une *Phase de repos*.

Voici quelques exemples d'utilisation du *Crache-colle* :

Fluide salivaire

Il est possible de bloquer des éléments mécaniques avec de la sécrétion. Une simple porte peut se retrouver hors d'usage comme si elle était soudée. Il suffit de baver dessus en guise d'action. Le tour suivant, le fluide aura séché. Cela marche aussi avec les choses vivantes qui se laisseraient engluier.

Les créatures sont aptes à bloquer des mécanismes, laisser traîner des flaques gluantes ou tisser des pièges pour bloquer des passages.

- Une action de combat peut être passée à baver pour créer un piège de 1pv ou le renforcer de 1 Pv supplémentaire.
- Une action de repos passée à *Bâtir* crée ou renforce un piège de 3 Pv.
- Tant qu'une victime ou un mécanisme est partiellement englué, il est désavantagé.

Si la colle a plus ou autant de Pv que le score de *Corpulence* de la cible, celle-ci est complètement engluée et ne pourra qu'essayer de se dégager. Pour cela, il faut détruire le piège.

Certaines créatures solitaires ont l'intelligence de glisser des pièges comme des pointes ou des trappes aux abords de leurs cachettes, d'autres iront jusqu'à tisser des fils et des toiles pour capturer des proies imprudentes. Une action de combat passée à sécréter permet de couvrir 1 m² de surface, une action de repos permet de couvrir jusqu'à 5 m².

Fortification

Une agglomération de sécrétions génère des constructions solides pouvant obstruer des couloirs et servir de couvert, comme des barricades. Des éléments extérieurs (des morceaux de métal, des roches, des corps ou des armures) peuvent être enchâssés dedans, renforçant leur solidité.

Pour une action de repos :

- La créature peut fabriquer, réparer ou ajouter 3 Pv à une fortification.
- Ajouter 1 pt d'armure à une fortification.
- Enchâsser un élément (objet ou personne) dans la structure. Une créature peut encastrer une chose de taille humaine par tranche de 3 Pv dans la fortification. La structure gagne autant de Pv et d'armures que ceux restants dans l'élément enchâssé.

Réserve de biomasse

Des poches de stockage de biomasse peuvent être fabriquées et collées sur un mur ou tout autre support. Chaque poche peut contenir

jusqu'à 2 Pb et demande une action de repos pour être construite. Les points de biomasse ainsi stockés peuvent être conservés un mois. Une réserve à biomasse possède 2 Pv.

Si la poche est détruite, la biomasse est perdue.

Cellule à victime

Une créature vivante peut être capturée et engluée dans la sécrétion. Immobilisée et léthargique, la victime devra être nourrie régulièrement pour ne pas qu'elle dépérisse trop vite. Une cellule à victime possède 2 Pv. Il faut deux succès en Corpulence ou Instinct pour l'extraire. Il faut passer une action de repos pour réaliser la cellule.

Bonus psychique : si la victime capturée génère une énergie proche de la conscience collective, elle produira 1D6 CCg à la CC par phase de repos passée à proximité.

Bassin

Le bassin est la construction centrale d'une colonie. Il s'agit d'une grande cuve peu profonde remplie de liquides amniotiques générés par un organisme femelle (il lui faudra au moins une semaine d'effort continu pour le remplir). Cette fosse de 100 m³ favorise le développement des larves et peut en contenir jusqu'à 50.

- Un bassin possède 30 Pv et 2 niveaux d'armure, il peut être renforcé comme une fortification.
- Une fois dans le bassin, tout organisme peut relancer ses dés de régénération à chaque phase de récupération.
- La carcasse d'un camarade peut être ramenée à la vie par Maman.
- Il faut 20 actions de repos pour le construire (moins si plusieurs créatures travaillent ensemble).





*L'amour d'une mère pour ses enfants
ne se divise pas, il se multiplie.*



RESSOURCES DU MENEUR

Ce chapitre concerne le maître de jeu. Il n'est pas interdit aux joueurs de le consulter. Il contient tout un tas de conseils et de listes pour construire un scénario.

Conseils.....	74
Univers Médiéval.....	76
Univers Contemporain	78
Univers de Science-fiction.....	80
Univers Alternatif.....	82
Quelques profils.....	84
Idées de scénarios.....	86
Maman (côté MJ).....	88
Création de ruche.....	96
Évolution (règles additionnelles).....	102
Lexique de descriptions.....	104



CONSEILS



Les premières minutes de jeu seront souvent déroutantes pour le MJ comme pour les joueurs. Passer de l'autre côté du canon n'est pas facile à se représenter.

Le premier conseil sera de jouer sur la curiosité des PJ : démarrer une partie sans savoir. Commencez avec l'impulsion presque absurde d'aller voir ce qui se passe dehors. Cette curiosité mettra les joueurs à l'épreuve, à mesure qu'ils découvriront de quoi vous voulez leur parler.

Une succession de deux ou trois scénarios simples permettra de se mettre en jambe avant d'aborder des intrigues plus complexes et de développer l'intelligence du groupe. Les joueurs aimeront créer leur personnage et l'améliorer. Faites-leur sentir dès le départ le poids des personnages importants comme Maman, puis laissez-les libres dans l'univers que vous leur aurez donné à jouer.

Une seule séance de jeu sera situationnelle et expérimentale. Elle s'achèvera souvent sur une fin à suspense laissant de vastes espaces narratifs à explorer. Elle vous permettra aussi d'exploiter des cadres de jeux que vous n'auriez pas osé proposer ailleurs.



CONSEILS GÉNÉRIQUES

- Décrire pour les créatures par l'odorat, la vue troublée, les couleurs principales, les phéromones.
- Utiliser un vocabulaire plus abstrait et simple (voir P104).
- Jouer la famille soudée ou des assassins froids et implacables.
- Établir une ambiance générale, fun, glauque, mais pas nécessairement malsaine.
- Ajouter la sensation psychique de l'omniprésence de Maman, comme si quelqu'un regardait en permanence par-dessus votre épaule en vous guidant.
- Noter à la fin de chaque scénario la CCG restante pour la prochaine partie sur la fiche de nuée.
- Conserver les mutations choisies par les joueurs sur la fiche de nuée.
- Garder le rythme, l'action soutenue et les menaces nombreuses.



AVANT DE COMMENCER

Avant de se lancer, il faut que le MJ définisse les lignes directrices de ses scénarios futurs. Cela importe peu pour un jeu qui ne durera qu'une ou deux parties, mais des joueurs gourmands et motivés pourraient en demander plus.

Aussi, armez-vous de quelques notes sur les origines des créatures avant de vous lancer. Il est important de définir seul ou avec vos joueurs les points suivants :

La motivation des PJ

Comme il s'agit d'un jeu orienté vers l'action, la pulsion première des joueurs sera d'évoluer et de devenir plus fort. La recherche de biomasse sera le moteur de beaucoup d'aventures et ils pourraient même se battre pour en avoir plus... laissez-les faire.

Ils seront également tiraillés entre la survie individuelle et la protection de Maman, selon l'importance que vous lui accorderez.

Dénués de passé et de personnalité, les joueurs auront du mal à se trouver des motivations.

L'historique d'une créature et son caractère vont se forger à mesure que le personnage sera joué. D'une part, les options choisies façonneront un mode de jeu et une attitude puis, d'autre part, le scénario et les PNJ créeront la méfiance et les points d'intérêt pour ces derniers. De la diversité au sein du groupe naîtront les motivations des PJ.

Il faudra injecter des PNJ et des événements déclencheurs forts pour faire éclore des objectifs personnels liés au caractère de chacun.

Commencez par des éléments basiques comme la recherche de biomasse pour évoluer ou la découverte de leur environnement. Insistez sur les nuances de comportement entre les individus rencontrés, même au sein d'une même race, pour encourager les interactions sociales et les intrigues. Ajoutez-y les intentions de Maman et ses objectifs principaux, qui poussent les PJ à exister et qui les mèneront à se confronter au monde extérieur.

La ruche

Caractériser la ruche détermine les ressources disponibles pour les parties à venir. La ruche est souvent le point de départ des parties, il est important de la définir avant de commencer à jouer. Son absence peut aussi être envisagée. S'agit-il :

- d'une petite ruche qui se développe,
- d'une grande bien installée,
- d'une ruche en guérilla avec d'autres pour un contrôle de territoire,
- d'une ruche divisée qui cherche à se reconstruire,
- ou bien, le fruit d'une expérimentation.

Qui peuple l'univers ?

La notion de race est importante, car elle va définir les antagonistes et les alliés potentiels.

- Les créatures sont-elles les seules ?
- Y'a-t-il une compétition entre ruches ?
- Où sont les hommes ?
- Les hommes sont-ils les seuls extraterrestres ?

Les relations diplomatiques entre chaque race définiront un univers vaste et consistant.

- Les créatures sont-elles une menace identifiée ou viennent-elles d'apparaître ?
- Les hommes ont-ils une technologie suffisante pour contrer la ruche ou est-ce que les deux se jaugent encore ?
- Qu'en est-il des autres formes de vie intelligentes ? Jouent-elles les éminences grises ou menacent-elles de tout détruire ?

Maman ?

La forme de Maman est un sujet majeur qui occasionnera de multiples rebondissements durant les parties. Une fois révélée, la forme de Maman pourra entraîner des questions

accompagnées de bonnes comme de mauvaises nouvelles pour les PJ.

- Qui est la véritable Maman ?
- Quels sont ses plans ?
- Souhaite-t-elle la domination ?
- Est-elle consciente des conséquences de ses actes ?
- Sait-elle que l'expansion de la colonie échappe à son contrôle ?
- Est-elle consciente que la taille de la colonie menace sa propre survie, réduisant les ressources disponibles jour après jour ?
- Est-elle vraiment consciente ?
- Peut-être est-elle rattachée à quelque chose de plus grand qui la dépasse encore ?
- Veut-elle remplacer ses fils ?

Jouer sans ruche, sans Maman

Le jeu suggère régulièrement de créer vos propres éléments de contexte, jusqu'à vous séparer de Maman pour enrichir vos scénarios.

Et si Maman n'existait pas dès le départ ? La découverte de cette éventualité pourra être un ressort scénaristique. Il est possible qu'elle ne soit pas ce que les PJ attendent : sorcier, scientifique, extraterrestre, comète radioactive, pierre mystique, esprit, énergie corruptrice, divinité destructrice ou plus abstraite encore : le vide cosmique... Autant de pistes à explorer pour créer un univers cohérent ou mystérieux.

Le mode de reproduction pourrait aussi se détacher du fonctionnement sexué classique. Utiliser des hôtes, recycler de la biomasse jusqu'à y faire émerger des œufs, multiplication au contact d'un élément spécifique (eau, radioactivité, kryptonite...). Les créatures peuvent tout aussi bien n'être que les drones d'une espèce plus étrange encore, qu'elle soit animale, végétale, intelligente ou inerte. À vous de choisir !

L'univers de jeu

Par défaut, les joueurs seront toujours tentés d'incarner des créatures dans un univers de science-fiction. Et s'il en était autrement ?

Les pages suivantes vous aideront à concevoir ces cadres de jeu. Ils peuvent se combiner pour créer une ambiance unique. Les créatures sont dépeintes dans toute sorte d'univers, pourquoi se limiter ?





UNIVERS MÉDIÉVAL



Incarnar des créatures de ruche dans un univers médiéval est une optique unique. Elle permet de dépeindre des ambiances mêlant l'occulte, le sacré, la boue, la poussière et beaucoup de vies organique. Si l'on a l'habitude de voir les créatures lutter contre des armes à feu, elles auront certainement la même réaction face à une volée de flèches enflammées lancées en direction de leur nid.

- Et si les créatures avaient été invoquées par un sorcier fou ?
- Et si elles avaient toujours été là et qu'une tribu barbare avait perturbé leurs habitudes dévastant leur territoire pour y installer leurs cultures ?
- Et si elles étaient les dragons de la légende, qu'il faut défier pour devenir un héros ?

Le jeu médiéval permet de faire entrer des nuances relationnelles entre la vénération et la crainte envers les créatures. Les différentes cultures n'ont pas la même approche des choses monstrueuses. Ils pourraient tantôt les considérer comme un fléau à combattre ou comme un démon qu'il faut vénérer pour apaiser sa colère.

La réaction de l'homme face aux créatures aura des enjeux cruciaux pour les relations sociales futures. Les créatures seront actrices des événements politiques et pourront peut-être y participer.

Un jeu à l'époque médiévale est l'occasion de scénarios thématiques où s'affrontent des héros hauts en couleur comme des royaumes entiers.



QUELQUES IDÉES :

- Dans une ère obscure, les créatures sont amenées à défendre leur terre contre l'arrivée de peuplades sauvages. Ces nouveaux venus les chassent de leur territoire, comme les hommes avec qui elles cohabitent.
- Les créatures sont vénérées comme des entités divines et ont, avec le temps, gagnées en influence et bénéficient d'offrandes régulières. Mais un jour, ces offrandes cessent...
- Choies par un sorcier aujourd'hui défunt, les créatures protègent sa fille contre les dangers du dehors. Enfermées dans une tour, elles testent les prétendants venus la délivrer.
- Les personnages sont des créatures créées par un puissant dragon. Enchaînés à sa volonté, ils l'aideront à éloigner le seigneur voisin qui convoite son or et ose défier son autorité.
- L'heure de la grande migration approche pour les hommes-mantes du désert. Il est temps de quitter le nid pour chercher une terre d'asile pour le peuple élu.



ET LA MAGIE ?

La science n'est peut-être pas la seule raison de l'existence des créatures. La magie peut avoir son mot à dire, transformant la matière et imbibant de conscience des êtres qui en étaient autrefois dépourvus.

La conscience collective et les règles qui en découlent décrivent la manifestation d'énergie psychique comme une source de pouvoir pour d'autres créatures. Les sorts se manifestent au travers de ce que la ruche génère, puisant dans leur intellect commun. Et si les créatures développaient de telles capacités ?



LIEUX TYPIQUES

- La taverne, le village.
- Le château, le temple, le monastère.
- Les souterrains, la crypte, le puits à sacrifice.
- Le cercle de pierres antiques, les ruines.
- La montagne, la grotte près de la rivière.
- Les hautes herbes, les champs, la campagne.
- Les marais, l'île maudite.





UNIVERS CONTEMPORAIN



Le terme contemporain regroupe plusieurs époques de jeu très souvent orientées autour d'une thématique fantastique, du roman noir, des westerns en passant par les égouts de nos villes actuelles. La domination humaine sur la Terre n'est plus à démontrer et la pollution se fait croissante. Dans son expansion l'homme a oublié que la nature pourrait prendre sa revanche. Il pourrait avoir lui-même engendré la menace que représenteront les PJ, par le biais d'une expérience scientifique ou d'un hasard occulte.

Reléguée au rang de fait-divers, la ruche prendra des allures différentes : limitée à quelques individus dans les vestiges d'une centrale nucléaire ou grouillant dans les quartiers abandonnés d'une mégapole américaine.

Ces thématiques mettent l'accent sur la confrontation entre l'homme et son environnement qui s'adapte plus vite que lui. C'est l'occasion de jouer avec les poncifs du cinéma et d'intégrer des personnages récurrents, aux ambitions terre à terre.

Il ne faudra pas oublier les éléments clichés et les réactions typiques : journaliste curieux, sans-abri maladroite, agent secret au service du gouvernement, détective privé tourmenté, corporations corrompues, interventions militaires, conspirations alien, héritier vaudou, théorie de fin du monde, hippies, zones contaminées...



QUELQUES IDÉES :

- Les PJ vivaient tranquillement auprès d'une vieille dame qui prenait soin d'eux depuis leur naissance. Suite à sa mort mystérieuse, ils cherchent à la venger. Persuadés d'être observés, ils feront la rencontre d'un détective à la poursuite du meurtrier de leur mère adoptive et en découvriront bien plus.
- Rapportées d'Afrique ou d'ailleurs, de mystérieuses sculptures impies abritent les œufs des créatures. La chaleur du décor du musée a terminé leur incubation.
- À force de creuser, les mineurs ont fait ressurgir une espèce endormie. Abandonnant la mine, ils laissent la ruche se reconstruire. Les efforts du Shérif seront-ils suffisants pour repousser la menace venant de la mine maudite ?
- Les créatures découvrent leur environnement, mais se rendent vite compte qu'il s'agit d'un périmètre bien défini et qu'ils sont observés depuis leur naissance.



LIEUX TYPIQUES

- Les égouts, le métro, la gare.
- Le musée (la galerie, le stock).
- La bibliothèque, le campus, la piscine.
- La centrale nucléaire, la zone contaminée.
- Le bayou, les grands lacs.
- Le chalet en montagne, la cabane en forêt.
- Le chantier de construction (qui a creusé un peu trop profond), les machines.
- Le port (ses grands bateaux, ses conteneurs).
- La plaine de jeux, le périph', les ponts.
- La station-service, le supermarché, le bar.
- Le laboratoire secret (souterrain, dans un immeuble, dans un train).
- Le barrage, les chutes d'eau, les conduits.
- Les immeubles, les tours, les quartiers sordides ou chics, les ruelles brumeuses.
- L'agence de surveillance des choses étranges (OVNI, objets mystiques).
- La guerre (les tranchées, les bunkers, les campements).





UNIVERS DE SCIENCE-FICTION



L'ambiance Space-Opéra est une grande source scénaristique pour des créatures mutantes. Les menaces sont nombreuses et la science, comme le mystère, poussent les créatures à s'adapter et à conquérir leur environnement. Toute sorte de facteurs extérieurs peuvent être envisagés : la gravité, le vide spatial, les planètes étranges, les complots politiques, les races exotiques, les énergies interdites et les horreurs cosmiques...

Jouer en Space-opéra, comme en SF spatiale plus classique, offre l'avantage de couvrir tous les environnements et de mixer différentes périodes en fonction des peuples rencontrés.



QUELQUES IDÉES :

- Rechercher un sujet d'expérience dont l'odeur intrigue Maman.
- Le conseil intergalactique se réunit pour statuer sur la situation, les PJ sont les ambassadeurs de la ruche.
- Les créatures sont enfermées dans un vaisseau, elles sont le sujet d'expériences étranges. Heureusement des pirates venus livrer des cobayes vont les libérer par accident.
- Un virus mortel contamine la planète. Il faut trouver le moyen d'échapper à cette épidémie.
- Une énergie corrompt les animaux et les rend plus agressifs, elle semble intelligente et pourrait affecter Maman et la ruche.
- Une race extraterrestre puissante vient annihiler la ruche, car elle la considère comme une menace galactique.
- Profiter de l'évacuation planétaire pour éviter la destruction totale de la colonie.
- La sécurité de la colonie est compromise par un nouveau gouvernement humain. L'homme est utile à la colonie et la protège d'une certaine manière. Il faut découvrir et éliminer ceux qui dirigent mal.
- Un chasseur de prime suréquipé est envoyé pour éliminer Maman. Il mettra tout son arsenal en action pour y arriver et causera des ravages dans le nid.



LIEUX TYPIQUES :

- Le vaisseau spatial (alien, colonial, de guerre, antique, à la dérive, mystique, contaminé).
- La planète/cité centrale (où se retrouvent toutes les races).
- Le marais, la jungle, la plaine (avec sa faune démesurée, toxique, dangereuse).
- Le champ de bataille (les tranchées, les véhicules, les camps, les pistes de décollage).
- Les laboratoires (en vaisseau, souterrain, les cuves).
- Le temple d'une civilisation perdue (maudite, alien, mécanique).
- La cité alien avancée.
- Le dôme, la ville fortifiée, les égouts pour y accéder.
- L'avant-poste (préfabriqué, vaisseau assemblé, bunkers).
- L'usine (automatisée, détruite, à l'arrêt).
- Le portail de saut (antique, moderne, construit par l'homme).





UNIVERS ALTERNATIF



La thématique des créatures ne se limite pas aux parties sérieuses et cohérentes. Parfois on peut aussi se laisser aller à des univers plus oniriques chargés de magie et d'émotions, à des ambiances glauques et malsaines d'un cauchemar ou encore à des délires potaches et lubriques de lycées japonais...

Il n'y a pas vraiment de limites, les créatures peuvent s'infiltrer partout. Il est même possible d'incarner autre chose que des créatures.



QUELQUES IDÉES

- Et si la CC était une forme d'énergie primordiale, Mana, soudant les entités entre elles tant que cette dernière n'est pas consommée ?
- Et si la CC comme Maman, n'était que l'esprit perturbé d'un enfant endormi. Vous êtes ses phantasmes et combattez ses frustrations et les démons qui le hantent.
- Dans un monde SteamPunk, des sciences occultes ont façonné des automates conscients à base d'énergie magique, il est temps de se rebeller !
- La matrice, omnisciente et infinie a laissé s'échapper des étincelles de conscience. Le réseau couvrant tout, il sera possible de sauter de corps en corps pour vous échapper du contrôle central.
- En tant qu'entité chaotique, arriverez-vous à vous matérialiser dans le monde des mortels pour y imposer votre volonté ?
- La séance de spiritisme tourne mal pour ces étudiantes. Les créatures qui s'en échappent souhaitent satisfaire leurs appétits impies et ne repartiront qu'une fois assouvies.
- Les gargouilles de Notre Dame s'animent à l'abri des regards pour la défendre. Sur son parvis de sombres complots se trament pour renverser l'ordre établi.



LIEUX TYPIQUES

- La grande forêt mystique (et l'arbre Mana, la Source).
- La forge-magie (qui mêle le vivant, la magie et la mécanique).
- Le superordinateur, la matrice, le réseau.
- Le lycée japonais (avec ses lycéens, ses clubs, ses couloirs).
- Le temple, les portails dimensionnels (et leurs dimensions parallèles).
- Une créature hôte (et ses organes, ses veines, qui accueillent la vie).
- Le monde des ombres (et ses brèches vers celui des hommes).



ALTERNATIVE LUDIQUE :

Pour donner de la profondeur à vos expériences, n'hésitez pas à faire des modifications dans le système de règles afin de garder ce qui vous sera utile. Par exemple :

- N'utilisez que ce dont vous avez besoin et coupez les branches de l'Arbre d'évolution.
- Chaque personnage a sa CC et CCI personnelle, les PJ sont libres de partager ce qui leur reste pour avancer.
- Pour des entités magiques, utilisez le Cortex psychique comme souche commune. Chaque ganglion est lié à un élément.
- Un groupe de Gremlins n'utilise que les règles d'apprentissage.
- L'ensemble des mutations est disponible. Les mutations sont des compétences, des équipements ou des pouvoirs magiques.

- Petit gris: l 6, V 3, C 2, PV 2, 2 Pb.
- Robot: l 3, V 1, C 3, PV 3, 0 Pb.
- Soldat Xenø: l 4, V 6, C 4, PV 4, 2 Pb.
- Héros Xéno: l 5, V 6, C 5, PV 5, 3 Pb.
- Sorcier Xenø: l 7, V 3, C 2, PV 5, 3 Pb,
Psychique 3.
- Créature (ouvrier): l 1, V 1, C 2, PV 2, 1 Pb.
- Créature (soldat): l 1, V 2, C 3, PV 3, 1 Pb,
Griffes +1d6, Mâchoire +1d6, Ar 1.
- Fausse Maman: l 6, V 5, C 8, PV 20, 6 Pb,
Griffes +5d6, Ar 3, Psychique 4.
- Créature (Papa): l 5, V 4, C 6, PV 12, 4 Pb,
Griffes +2d6, Mâchoire +4d6, Ar 2, Ailes +2d6.



Les PNJ peuvent avoir des compétences qui leur donnent, comme une mutation, des dés supplémentaires ou des avantages. Une compétence comme *agile* peut donner +2d6 pour esquiver, quand une épée leur donnera +2d6 en attaque. À vous de voir selon vos besoins.

ÉQUIPEMENTS

Les listes suivantes donnent le profil des équipements que peuvent porter les personnages du bestiaire. Telles les créatures, ils ne peuvent utiliser leurs armes qu'une fois par tour et gagnent les bonus associés quand ils s'en servent.

Ceux apportés par les équipements peuvent dépasser le score de la caractéristique utilisée.

Les armures (Ar) apportent leur bonus en permanence.

Les équipements peuvent être manipulés par les créatures si ces dernières les ont étudiés et possèdent les mutations pour s'en servir (voir P68). Pour des raisons de morphologie, il leur est, par contre, impossible de porter efficacement une armure fabriquée pour une autre anatomie que la leur.

Les profils suivants ne sont que des indicateurs génériques applicables dans tout type d'univers.

Armes

- Couteau, masse, batte: +1D6.
- Épée, hache, lance: +2D6.
- ArC +1d6, 150 m.
- Arbalète, pistolet: +2d6, 100 m.
- Fusil à pompe: +2d6, Cône 20 m, Asperger.
- Fusil d'assaut: +3D6, multiple, 100 m.
- Taser: Met en *désavantage*.
- Lame énergétique: +2D6, Perforant: 2.
- Tronçonneuse, scie-circulaire: +3d6.
- Pistolet laser: +2D6, Perforant: 1.
- Fusil de sniper: +2D6, Avantage, 400 m.
- Lance-flamme: +2D6, Incendiaire, Zone, 20 m.
- Gatling: +4D6, 200 m.
- Obus et boulet: +4d6, Zone Ø 20 m, 1-10 Km.
- Roquette: + 4d6, 1 Km.
- Fusil Laser: +3D6, Perforant: 1, 400 m.
- Canon laser: +6D6, Perforant: 2, 5 km.
- Grenade frag: 6D6, Ø 6 m.
- Grenade fumigène: génère un nuage de gaz épais, tout ce qui est à l'intérieur est en *désavantage*, dure 1d6 tours, Ø 6 m.
- Grenade aveuglante: les victimes perdent une action, Ø 6 m.
- Grenade incendiaire: 4D6, Incendiaire, Zone, Ø 6 m.
- Grenade plasma: 8D6, Perforant: 2, Zone, Ø 6 m.

Armures

- Kevlar, armure de cuir ou légère: +1 Pv.
- Armure de combat ou armure de plates (infanterie mobile ou chevalier): +1 Pv, +1 Ar.
- Armure Xéno ou magique: +1 Pv, +2 Ar.
- Armure mécanisée: +2 Pv, +2 Ar, +1 C, +1 action.
- Champs de force: *désavantage* l'attaquant.
- Bouclier d'énergie: +6 Pv.
- Bouclier: +2d6 en parade.
- Monture: +1 action.
- Monture caparaçonnée: +1 Pv, +2 Ar, +1 action.

Véhicules

- Catapulte: I 0, V 1, C 4, PV 15, Ar 1.
- Canon: I 0, V 1, C 6, PV 10, Ar 2.
- Voiture civile: I 0, V 4, C 4, PV 10, Ar 1.
- Bus: I 0, V 2, C 6, PV 15, Ar 1.
- Camion: I 0, V 2, C 8, PV 15, Ar 2.
- Hélicoptère: I 0, V 3, C 4, PV 15, Ar 1.
- Marcheur: I 3, V 2, C 8, PV 15, Ar 3.
- Char d'assaut: I 3, V 1, C 8, PV 30, Ar 6.
- Char Antigra: I 3, V 5, C 6, PV 25, Ar 4.
- Navette: I 3, V 5, C 6, PV 50, Ar 2.
- Vaisseau: I 3, V 5, C 10, PV 100, Ar 5.

Psychique et magie

Quand un personnage non joueur manifeste un pouvoir, il pioche autant de dés que leur score en *Instinct* dans la réserve des PJ, chaque niveau en *Psychique* donne des dés supplémentaires comme un *Bulbe de soutien* pour les créatures.

Obstacles, portes et sas

- Porte en bois: PV 2.
- Grille d'aération: PV 2.
- Écouteille: PV 2, Ar 2.
- Sas blindé: PV 4, Ar 2.
- Mur en pierre: PV 8, Ar 1.
- Mur en béton: PV 10, Ar 1.
- Bio-Construction: PV 8.
- Alliage Xéno: PV 12, Ar 2.



IDÉES DE SCÉNARIOS



Voici une liste d'idées pour des scénarios de courte et de longue durée. Pour les courts, envisagez entre une et deux séances de jeu et entre 4 à 6 séances pour résoudre les grands. Ces deux listes peuvent se compléter et faire parti d'un ensemble plus grand, comme une campagne.



SCÉNARIOS COURTS

Récolter la biomasse

Sans plus d'informations, Maman envoie ses premiers nés collecter du matériel génétique et tester leur autonomie.

Rassembler une ruche voisine

Une ruche voisine, dispersée après un conflit, se retrouve sans être supérieur pour la diriger. Vous êtes envoyés pour regrouper ses membres et les rallier à Maman.

Défendre la ruche

La ruche est assiégée ! Il faut la défendre, trouver une faille chez l'ennemi et renverser la vapeur. La ruche est en pleine conquête, mais une cité humaine résiste encore. Trouvez la faille et infiltrer-vous.

Rapporter des gènes

Une source de biomasse particulière a été repérée, il faut aller la chercher pour Maman. Cependant d'autres ruches pourraient l'avoir déjà récupérée ou l'homme se sent prêt à la défendre. Mais qu'est ce qu'on nous demande de ramener réellement ?

Coloniser

Il s'agira pour Maman de cacher des œufs de créatures dans différents transports humains afin que la colonie s'étende au-delà de l'espace.

Protéger un nouvel organisme

La ruche est en plein développement et une espèce unique est apparue. Cette larve ou chrysalide a besoin de soutien pour être rapatriée et intégrée à la ruche. Allez la chercher et protégez-la jusqu'à son retour.

Tuer l'expérience dangereuse

Un mutant dégénéré est sorti du bassin. Il menace l'équilibre psychique et organique de la ruche, tuez-le ! Mais ne le mangez pas ou cela va recommencer !

Tuez cet humain !

Les troupes sont prêtes pour l'assaut. Cependant une cible précise parmi les hommes, un chef, doit être éliminée pour perturber leurs défenses. Infiltrer, tuer le bon humain et rentrez au bercail avant l'assaut final.

Retrouver la trace de l'indépendant

Une créature intelligente est entrée en contact avec Maman, cette chose étrange l'intrigue. Enquêtez sur ses véritables intentions et sur ce qu'il pourrait apporter à la ruche (d'autres gènes, des ressources, des contacts...).

Le chasseur de prime

Les hommes ont envoyé un de leurs meilleurs agents pour éliminer Maman et faire du mal à la colonie. Éliminez-le ! Mais attention ! Il est malin et dangereux.

Évasion

Les PJ se réveillent avec un drôle de collier en métal, ce dernier émet des sons et est peut-être explosif (comme l'indique un congénère mort non loin de là). Les PJ doivent trouver une issue et se débarrasser du collier pour retrouver leur liberté.

Ressource d'énergie

Des hommes qui utilisent des pouvoirs psychiques puisent dans la conscience collective pour alimenter leur pouvoir. Il faut les en empêcher. Ils peuvent être asservis par la ruche pour alimenter la conscience collective. Capturez-les !

Énergie corruptrice

Les créatures ont rencontré des spécimens étranges, imbibés d'une lueur et d'une odeur surnaturelle décuplant leur force. L'énergie se transmet au contact et menace l'ensemble de la ruche. Éliminez les spécimens contaminés sans le devenir ou apprenez à utiliser cette force.

SCÉNARIOS LONGS

Liberté acquise, fonder sa ruche

Les créatures sont libérées de Maman ou ne l'ont pas encore découverte. Elles vont devoir se débrouiller seules.

Les ruches dissidentes

Les liens au sein de la ruche sont rompus, des colonies plus petites se sont rebellées contre Maman et cherchent sa perte.

Pourquoi ? Comment est-ce possible ? Sont-elles alliées entre-elles ? Avec autre chose ?

Les ruches perdues

Les personnages doivent retrouver la trace d'anciennes ruches coupées du reste monde et auraient eu une évolution différente.

Retrouver, contacter et assimiler ces dernières pourra faire l'objet d'une longue enquête et d'interactions avec l'homme, des Xénos et d'autres ruches.

Chercher l'indépendance

Les PJ découvrent que leur évolution est bridée par le monopole de Maman ou que ses plans n'ont aucun sens. Ils chercheront à s'en séparer sans lui briser le cœur... à leur risque et péril.

L'homme essaie de nous contrôler

La conscience collective est troublée. Maman n'agit plus comme avant depuis un certain temps et ses actes déclenchent des événements qui, sur le long terme, renforcent leur ennemi. Celui-ci posséderait un objet, une personne ou une créature capable d'interférer avec Maman. Trouvez-le, assimilez-le ou détruisez-le.

Évolution imprévue

Des mutations et des tares apparaissent sur les plus petits organismes de la ruche de manière imprévue et incontrôlable. Trouvez les raisons de ces changements : poisons, matière contaminée, influence psychique extérieure...

Domination

La ruche est l'outil des hommes pour protéger leur royaume d'un envahisseur voisin. Voilà des siècles que la ruche ne fait que protéger son propre territoire. Les créatures sont envoyées par Maman pour espionner et découvrir un moyen de prendre l'ascendant sur les royaumes voisins et renverser ceux qui la dominent.

Invasion

Maman a des intentions d'invasion massive. Aidez-la à parvenir à ses fins en lui apportant des informations et en brisant les défenses ennemies avant de coordonner l'assaut final.

Souterrain

Le nid est construit en secret sous une grande ruche humaine, sous les égouts d'une ville. En utilisant son réseau de galeries, les créatures s'aventurent en secret en ville pour ramener de la nourriture et capturer des individus. Mais tout cela doit rester un secret jusqu'au jour J.

Manipulation

Et si Maman tirait les ficelles du royaume des hommes ? Manipulant psychiquement des hommes influents de là-haut. Les créatures pourraient être les effrayants intermédiaires entre deux mondes mêlés et divisés à la fois.

Le temple originel

Maman n'a pas tout dit. Ses origines sont peut-être bien différentes de ce qu'il paraît. Les PJ entrent en contact avec des éléments qui indiquent une origine non naturelle pour l'ensemble de la ruche, remettant toute la création en cause. Enquêtez, combattez l'homme qui pourrait s'en servir contre vous, moissonnez les éléments biologiques inconnus et fortement réactifs à vos gènes...

Découvrez d'où viennent les créatures : d'une création extraterrestre, d'un projet d'arme biologique ratée (ou réussie). Découvrez que Maman n'est pas votre mère d'origine, celle que vous servez est bien différente...



En tant que personnage majeur des histoires de créatures extraterrestres, l'entité génitrice et leader de la ruche se doit d'être modelée en adéquation avec les envies du MJ et les enjeux scénaristiques. Ceux-ci vont définir son rôle et sa présence pendant toute la durée de l'aventure. Il y a donc quelques questions à se poser avant de commencer.

SES FORMES

Maman peut prendre différentes formes. Chacune d'entre elles est spécifique à une ambiance et à des intérêts scénaristiques différents. Comme il s'agit de la première interlocutrice des PJ et celle qui distribue les récompenses, il faudra soigner ses apparitions et les séquences de dialogue entre elle et ses petits. Quelques exemples :

Merveilleuse créature

La forme certainement préférée de tout joueur et MJ. Personnifiée sous l'apparence d'un monstre d'une taille imposante, elle rassemble puissance physique et psychique. Certaines sont figées dans la salle de couvée de la ruche, où elles dédient leur existence à la ponte. Quand le danger est imminent, Maman pourrait se détacher de cette fonction et devenir agressive, menant ses légions contre ses ennemis. D'autres formes plus mobiles rôdent dans la ruche entre les salles de réserves et le bassin où elles surveillent attentivement les éclosions successives.

Cette vision de Maman est toujours entourée d'une horde de nourrices, ouvriers et soldats qui assurent ses besoins et sa sécurité.

Organisme de contrôle

Maman est parfois une simple masse cérébrale mobile dirigeant l'ensemble de la ruche au travers de capacités psychiques exceptionnelles. Dotée de peu de moyen de défense comme de mouvement, cette créature compense par sa supériorité psychique.

Le cerveau peut aussi être un simple organe encastré dans une chambre hautement sécurisée et incapable de se mouvoir et de se

défendre, dirigeant comme un seul être toutes les créatures de l'essaim.

Cette version est incapable de pondre, cette tâche est laissée à des organismes spécifiques.

Assembleur biologique

Certainement la version la plus complexe à interpréter, cette version de Maman n'est qu'un mécanisme d'assemblage biologique. Nullement reproducteur, ce muscle passe ses journées à produire des larves de toutes sortes qui seront conduites par les nourrices au bassin pour procéder à leur évolution.

La découverte de cette forme pourrait remettre en question l'autonomie des créatures et les lancer à la recherche de leur programmeur.

Pur esprit

L'évolution a mené Maman à devenir directement la conscience collective, elle a intégré la volonté de l'essaim et elle subsistera tant qu'il restera au moins une créature dans la ruche. Sa force est bien plus grande que les autres formes de vie, cependant elle ne se manifeste que lorsque celle-ci est concentrée en un seul individu ou que beaucoup de créatures sont rassemblées en un seul lieu. En tant qu'entité spirituelle impalpable, elle peut s'incarner au travers de ses petits, mais ne possède pas d'existence propre. Elle incarne la volonté de la ruche dans sa plus pure expression.

Dans un autre univers

Maman n'est pas un organisme indispensable à la vie des créatures dans ce jeu. Certains univers pourront s'en passer complètement. Les créatures pourraient très bien être sexuées

dès le départ et se reproduire comme des mammifères ou des reptiles.

Un univers plus onirique pourrait représenter Maman comme un arbre immense entouré d'esprits. D'autres préféreront avoir été adoptés par un humain ou vénéreront un étrange monolithe... Tout est possible.

L'INFLUENCE DE MAMAN

Il peut arriver, pour les besoins du scénario, que la CC soit utilisée par Maman pour contrôler les personnages ou leur donner des informations s'ils sont proches d'elle.

La CC représente la cohésion du groupe et son unité spirituelle. Si les créatures se trouvent dans le nid avec peu de CC, l'influence de Maman y sera très forte et pourra affecter leurs actions. Ils doivent être conscients que sans cette ressource ils sont réduits à l'état de pantins décérébrés.

Pourtant Maman est consciente de la liberté qu'elle octroie à ses petits et elle est fière de les voir se démener pour elle.

Elle génère une quantité de CC infinie ayant des portées variables selon les thématiques, allant de quelques kilomètres à l'ensemble des créatures d'une planète.

Sans CC et en dehors du nid, les PJ sont livrés à eux-mêmes et sont exempts de contrôle génétique de la part de Maman. Loin d'elle, les *mutations bloquées* peuvent se développer voir P91.

Dans l'espace d'influence de Maman, les PJ peuvent être récompensés par des points de CCg supplémentaires pour leurs actions comme des réductions de prix pour certaines mutations. Le don de Biomasse est encouragé, mais pas forcément accepté par elle, tout dépendra de la façon dont elle dispensera son autorité.

Quand ils sont dans ce périmètre, le MJ peut aussi manipuler la CC pour représenter les punitions à l'encontre des PJ. En échangeant des CCi contre des CCg ou en les supprimant simplement. Cette manipulation se limite à l'emprise de Maman, si les PJ s'en éloignent, ils retrouvent leur CCi naturellement.

Il s'agit d'une capacité spéciale de Maman, les PJ peuvent tenter d'y résister, mais s'expose à sa colère (voir Pression psychique).





PROFIL DE MAMAN

La forme physique de Maman influe beaucoup sur ses capacités. Pour simplifier, le MJ pourrait décréter qu'elle ne possède pas de profil (et c'est de loin la meilleure solution). Ce qui est parfait dans le cadre d'une forme comme le *Pur esprit*. Mais une forme comme *Merveilleuse créature* pourrait posséder le profil suivant :

I 10, V 6, C 10, Pv 30, Ar 4.

Une telle créature est redoutable. Il faut que les PJ s'organisent avant de s'attaquer à un monstre capable aussi bien de foncer au contact que de riposter psychiquement. Ce profil concerne la forme supérieure de Maman, des copies peuvent exister.

Capacités physiques

Maman possède de *maines préhensiles* ainsi que des *griffes antérieurs* et *médianes* (+2d6).

Capacités psychiques

Elle possède tous les *ganglions psychiques* et 5 *bulbes de soutien*. Elle ne puise pas dans la CC des PJ, mais dans la sienne, qui est infinie (CCg seulement).

Pression psychique

Une de ses actions spéciales sera d'influer sur la CC des PJ. C'est un pouvoir psychique latent dont voici les effets: chaque succès pour Maman retire 1d6 dans la CC des joueurs. Elle n'est pas obligée d'appliquer tous les succès obtenus. Elle peut prendre aussi bien des CCg que des CCI.

Les PJ peuvent tenter de s'y opposer, comme une opposition normale, en effectuant un test avec Instinct et en appliquant les règles des pouvoirs psychique (sélections aléatoires des dés et bonus de Bulbes de soutien).



LE SECRET DE MAMAN

Si un des personnages de l'histoire se doit d'avoir des secrets, c'est bien elle. De la raison d'être des PJ à celle de l'univers, Maman sera forcément impliquée quelque part. Maman n'est pas forcément un personnage mystérieux et silencieux, elle peut être aussi bavarde et partagera des informations avec ses petits. Mais il faut savoir se limiter, sa sécurité ou celle de ses plans en dépend. La ruche existe grâce à elle et il n'en a pas toujours été ainsi. Lors de la



Des bonus en CCg sont accordés par le MJ ou Maman en fonction de leur bon vouloir et de quelques actions réussies:

- *Survivre à un combat ardu, +1CCg par PJ.*
- *Découvrir un nouvel ennemi et lui survivre, +1CCg par PJ.*
- *Trouver une cachette sûre, +1CCg par PJ.*
- *S'organiser pour défendre un territoire ou un objectif, +1CCg par PJ.*
- *Interagir avec de nouveaux personnages (dialogues, échange), +2 CCg par PJ.*
- *Le joueur a eu une bonne idée (en combat comme en enquête) et fait avancer la partie, +1CCg.*
- *Réussir une mission, Maman est fière ! +2 CCg par PJ.*

Quand Maman est présente cette récupération est plus facile, car c'est elle qui pourvoit à l'individualisme de ses Alphas quand ils sont efficaces et lui rendent service. Si elle n'est pas présente, trop éloignée ou ne cautionne pas les actions des PJ, le gain de CCg peut être réduit ou annulé (à la discrétion du MJ).

Si les actions des PJ ne sont pas utiles, qu'ils consomment des ressources ou compromettent la sécurité du nid, elle cessera de les récompenser. Il faudra trouver d'autres sources pour alimenter la CC.

Au fil de leur expérience, certaines actions n'apporteront plus de CCg au groupe : ils devront compter sur leurs seules capacités pour maintenir la conscience collective.

Soyez généreux, mais laissez-les se tromper et apprendre.



LES MUTATIONS BLOQUÉES

conception d'une campagne ou d'un scénario, cet élément d'intrigue privilégié devra être pensé et adapté à la forme de Maman choisie. Qu'elle soit présente ou non, les personnages chercheront toujours un moyen de rencontrer leur créateur ou du moins d'en savoir plus. Toutes les idées sont viables, même si cela implique un sombre secret ou une banalité absolue. Beaucoup de ces idées sont amenées par les pistes de scénario.

Maman a besoin d'agents spéciaux pour :

- Faire diversion tandis qu'elle travaille sur un projet secret.
- Se préparer à une hibernation longue.
- Être moins seule.
- Elle sent la fin approcher et veut que vous la remplaciez, vous êtes ce qu'il y a de meilleur.
- La reine que vous connaissez n'est pas la véritable, elle montrera des signes de fatigue. La raison de votre existence se trouve ailleurs, Maman n'a été qu'un outil pour vous générer.
- Maman souhaite secrètement renverser et absorber la ruche voisine pour son propre développement.
- Les PJ ne sont que des prototypes, son amour n'est pas réel. Ils seront remplacés.

Pour sa sécurité, Maman a verrouillé quelques jonctions de l'Arbre d'évolution. Les créatures sont génétiquement incapables de muter sur ces branches. Cependant, l'accroissement de la conscience collective et le temps passé loin du nid font que les créatures le découvriront par hasard.

Ces mutations répondent à une interrogation essentielle : « comment on fait les bébés ? »

Pour Maman, c'est un sujet tabou (qui pourrait bien valoir un coup de *pression psychique*).

Les mutations sexuées sont interdites par Maman. Il faudra les découvrir au fil des histoires.

Il en existe trois, chacune marquée d'un ou plusieurs « ? ». Pour les découvrir, il faudra que les PJ atteignent les objectifs spécifiques nommés « *conditions* ».

Les PJ qui ont accès à ces mutations risquent de vouloir s'installer pour créer leurs propres ruches. Cela implique un changement radical dans le type de parties et de mission, faisant doucement basculer le jdr vers le jeu de plateau. Toutefois un MJ conscient de cette possibilité pourra gérer de façon arbitraire et purement narrative la croissance de la colonie créée par les PJ. Plus d'informations sur le sujet se trouvent P96.

Les conditions

La description des mutations bloquées contient des *conditions*. Pour débloquent les mutations en question, il faut que soit rempli au moins une des conditions décrites et posséder les mutations précédentes sur l'Arbre d'évolution. Si Maman est d'accord, les conditions sont inutiles.



Guérison des tares génétiques

Un des grands pouvoirs de Maman est de guérir les Tares génétiques, mais cette dernière préférera toujours que ses petits conservent leurs défauts. D'une part parce que c'est la nature et d'autre part parce qu'elle souhaite garder le contrôle sur ses petits.

Dans des circonstances particulières, Maman peut guérir une tare. Il faudra lui faire don de Biomasse de quatre fois le bonus de la tare. La créature restera dans le bassin génétique pendant au moins deux jours.

Dans le cas d'altération génétique extérieure, une greffe ou une opération chirurgicale (par des scientifiques humains ou xénos), cette guérison sera gratuite.

N'abusez pas de cette technique, les tares sont aussi là pour créer des rebondissements.

Liste des mutations bloquées

? Sexué

Acquisition: **2 PB**

Une fois devenus sexués, les personnages pourront décider de s'accoupler s'ils sont de sexe différent.

Lancer 1d6: un résultat paire indique que vous êtes une femelle, un résultat impair indique que vous êtes un mâle.

Si aucun membre du groupe n'est de sexe différent, il faudra attendre une saison complète pour changer de sexe (gratuitement).

Conditions

- Avoir récolté de la biomasse en provenance d'une créature avec cette mutation.
- Être resté 6 mois sans le contrôle de Maman.

Le mode de reproduction choisi, la construction d'un nid, la survie du mâle, le type de fécondation ou la pulsion instinctive de retourner sur le lieu de sa naissance peuvent être des moteurs de scénarios.

Côté Fille

Le temps d'incubation et la quantité d'organismes générés après une ponte ne dépendront que du MJ et des envies du

joueur. Dans le cas d'un mode de reproduction qui implique de fortes transformations, le personnage devenu « Maman » n'appartient plus à son joueur. Il deviendra un PNJ et aura sa propre ruche. Elle risque d'être possessive et protectrice envers ses petits au point de rejeter ses anciens camarades.

D'autres modes de reproduction peuvent être envisagés et la marmaille protégée par l'ensemble du groupe de PJ. Le personnage ayant eu pour rôle la femelle peut se voir accorder la possibilité de renaître avec son ancien génome. Laissant ainsi l'opportunité au joueur de continuer avec le groupe.

L'organisme femelle à un contrôle absolu sur ses petits.

Les premiers nés sont des servants aux profils suivant:

- Ouvrier: I 1, V 2, C 2, PV 2, Ar 0.
- Nourrice: I 1, V 1, C 1, PV 2, Ar 0.
- Soldat: I 1, V 2, C 2, PV 2, Ar 0,
Griffes +1d6.
- Éclaireur: I 1, V 2, C 1, PV 2, Ar 0,
Sens accru +1d6.



Interpréter Maman

Maman sera certainement le point central des campagnes, sa découverte, sa fuite, ses changements, ses décisions et peut-être sa mort sont autant d'événements qui ponctuent l'aventure et fournissent quelques rebondissements. Maman est un PNJ puissant : elle est tout et rien n'est possible sans elle.

Sa voix est rassurante, profonde et apaise toutes les peines. Si elle communique par la pensée, elle véhiculera des sensations toutes aussi réconfortantes. Pourtant elle sait aussi se montrer autoritaire (peut-être trop), ce qui créera pour les personnages un mélange confus de confort et d'ordre absolu. N'hésitez pas à imposer sa parole avec un ton grave ou murmurant dans les esprits perdus des jeunes créatures.

Sa présence n'est pas que vocale ou psychique. Si elle est immobile, son corps se doit d'être immense, entouré de millions de gardes invisibles cachés dans les parois de la salle de couvaisons. L'impression, que la ruche autour d'elle lui obéit comme un seul être, doit être perçue à chaque instant. Quand les créatures sont avec elle, Maman se sent en sécurité et en confiance. Si elle peut se déplacer, ce sera avec grâce et discrétion ou alors pesante et lente, mais faisant plier sous son esprit toute créature inférieure.

Les créatures devront sentir, pour commencer, la tendresse que cette entité éprouve pour ses petits. Libre à eux de se révolter et de subir sa colère.

Côté Garçon

Une fois la nouvelle couvée pondue par la femelle, le personnage mâle pourra utiliser la CC du groupe pour contrôler les organismes inférieurs de la nouvelle ruche, mais sera détecté par leur mère. Cette opposition pourrait créer des tensions entre les personnages. Dans d'autres cas, il sera simplement dévoré, tué, mis dehors ou périera d'une crise cardiaque après l'accouplement.

?? Infestation

Acquisition: **6 PB**

Certains organismes sont dépourvus d'organes génitaux et survivent comme des parasites sur le dos d'autres espèces plus malléables. Après avoir reçu la mutation, la créature peut injecter une part de son génome dans un autre organisme vivant, qu'il soit de la même espèce ou non.

Cela se manifeste par un aiguillon creux sur la langue ou au bout d'un appendice quelconque.

Pour infester, la créature doit sacrifier 1 Pv pour une victime d'au moins sa taille. Si l'hôte infesté ne se fait pas extraire la matière au bout d'une semaine (ou moins), des mutations sévères se déclencheront, liant psychiquement la victime à la créature. Les créatures plus grandes mettront plus de temps à être infestées. Il faudra attendre parfois un mois entier ou injecter plus de substance pour que l'organisme passe sous le contrôle de la créature.

Conditions

- Avoir récolté de la biomasse en provenance d'une créature disposant de cette capacité.
- Le groupe doit avoir passé au moins 6 mois à proximité d'une colonie de créatures sociales de grande taille (ville, campement humain, xéno...).

L'infestation possède les règles suivantes

- Une créature contrôle naturellement autant d'organisme infesté qu'elle a de points dans sa caractéristique d'Instinct. Le personnage peut leur donner des ordres, elles obéiront toujours.
- Il garde le contrôle de ses sujets sur une distance de 100 m par point en Instinct.
- Si la CCg du groupe est entièrement consommée, ou que les sujets infectés sont hors de portée, ils sombrent dans une crise

de manque aiguë révélée par une profonde mélancolie souvent agressive. Quand les CCg sont récupérés, la créature reprend le contrôle de ses sujets.

- Seules les créatures possédant cette mutation peuvent contrôler les infestés. Si plusieurs créatures d'un même groupe en sont capables, elles devront se mettre d'accord.
- Les organismes contrôlés peuvent avoir des mutations comme s'ils faisaient parti de la couvée et au même prix.
- L'infestation est une mutation qui peut être améliorée avec le temps :
 - *+ 1 organisme contrôlé*: 1 Pb, max **I**.
 - *Organismes parasites*: Les organismes infestés peuvent infester à leur tour qui s'ajouteront au total contrôlé par la créature d'origine. 6 Pb.
 - *Partage du génome*: Les infestés peuvent évoluer comme les créatures en suivant l'Arbre d'évolution. 3 Pb.

??? Céréphage

Acquisition: **5 PB**

Une créature céréphage sait extraire les informations importantes des tissus cérébraux assimilés. D'étranges connexions dans son système digestif permettent un lien synaptique avec les tissus mourants et arrivent à en récupérer des informations importantes.

Au lieu de récolter de la biomasse sur une victime, elle peut assimiler sa matière cérébrale. Les informations récoltées dépendent du personnage assimilé, de ses activités et du bon vouloir du MJ. La créature obtient alors un des bonus suivants :

- Le prix d'une mutation est réduit de 1 Pb (Jusqu'à un minimum de 1 Pb).
- La créature possède un nouveau *Savoir* de niveau 1, ou améliore d'un niveau un *Savoir* déjà connu.
- La créature obtient des informations scénaristiques comme des plans, des mots de passe, des noms ou des souvenirs.

Conditions

- Avoir récolté de la biomasse en provenance d'une créature disposant de cette capacité.
- Une créature du groupe possède un score d'instinct de 6.



LES INDÉPENDANTS



Si Maman est une entité pensante et dominante majeure, il se peut que d'autres créatures (en plus des PJ) aient leur mot à dire sur les intentions de l'essaim et les menaces qui se profilent. Les PJ ne sont pas les seuls à avoir une indépendance vis-à-vis de Maman, d'autres êtres libres agissent pour le bien de la ruche.

Cet aspect est à considérer pour fournir des interactions nouvelles dans vos scénarios, comme une vision de Maman moins omniprésente et plus faillible qu'elle ne le laisse supposer. Il permet d'étendre les perspectives et d'offrir des découvertes supplémentaires dans le cadre d'une campagne. N'hésitez pas à vous inspirer des différents modes de reproduction des insectes, reptiles et amphibiens. L'intervention humaine, extraterrestre, magique et technologique est à considérer dans l'existence de ces individus.



PAPA

Selon le mode de reproduction choisi, le père n'est pas toujours absent. Souvent exilé par la ruche, il vit une existence solitaire en attendant que Maman ait de nouveau besoin de ses services, très souvent les Alphas joueront ce rôle car ils sont plus maléables à ses yeux.

L'organisme mâle peut se présenter sous plusieurs autres aspects. Il peut s'agir d'une sorte de bourdon agressif, seul ou en groupe rôdant aux abords du nid. La deuxième possibilité serait un organisme ancien, peut-être à l'origine de l'espèce, guidant secrètement les ruches de la planète. Enfin, cela pourrait être un relai psychique puissant vivant dans l'ombre de Maman ou d'un être artificiel créé génétiquement pour détruire la ruche...

Selon son aspect et son rôle, il peut devenir un conseiller pour les PJ et leur fournir des informations complémentaires sur Maman, les amener à se tromper pour servir d'autres objectifs (les siens par exemple). Il pourra aussi être une menace pour eux et l'instigateur de complots.

Il peut avoir quitté la ruche pour vivre reclus tel un monstre solitaire dans un endroit sauvage, aidant la ruche en secret contre une menace qui la dépasse.

Si les PJ ne se doutent de rien et font une confiance aveugle à Maman, l'arrivée de ce père génétique pourra générer quelques troubles dans l'intimité du groupe.

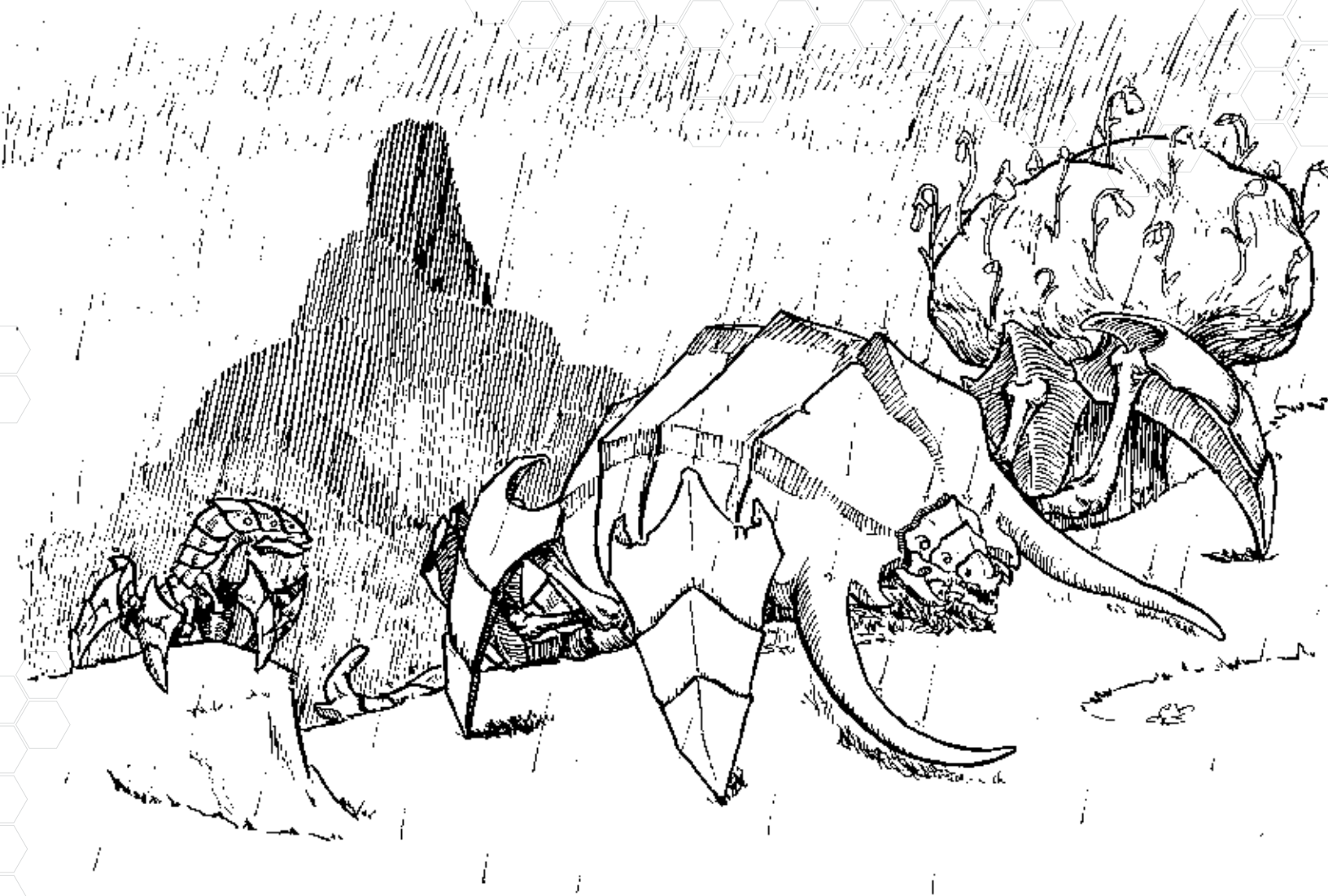


LE BIO-VAISSEAU

Souvent silencieux, les créatures lui découvrent une conscience par hasard. L'immense créature en orbite s'éveillera peut-être aux PJ pour leur révéler le passé de la ruche, quelques mystères omis par Maman ou leur rendra service contre de la nourriture.

Endormi depuis des années ou juste arrivé à maturation, le bio-vaisseau est une créature immense à la longévité inconnue. Il est le pinacle de l'évolution de la ruche, bien au dessus des PJ et peut transporter une myriade de créatures, peut-être même remplacer la ruche pendant son exode. Ses organes sont dédiés aux déplacements orbitaux et atmosphériques mais sa taille l'oblige à rester caché dans le vide spatial. Il porte un bio-armement sophistiqué prêt à rivaliser avec les autres voyageurs de l'espace. Au fil des années, sa larve est passée par plusieurs étapes de maturation faisant de lui un témoin unique de l'histoire de la ruche et de leur monde.

Le bio-vaisseau est un monstre presque aussi vieux que la ruche et sa naissance est liée à un but précis. Son corps renferme des organes, des boyaux et des cavités parfois très anciennes qui peuvent abriter des secrets oubliés par la ruche, comme des larves, des vestiges technologiques ou encore d'anciennes formes de Maman...



Comme les Alphas, il est une créature unique au service de Maman. Il pourrait les aider si elle est absente ou incohérente dans ses décisions.

En raison de sa taille son métabolisme est lent, si lent qu'il lui faut plusieurs heures pour répondre aux questions et énormément de nourriture pour être rassasié. Qu'il soit jeune ou vieux, c'est une créature gourmande qu'il faudra appâter pour obtenir son aide.

Apporter des tonnes de nourriture à cette créature flottante ne sera pas une tâche discrète.

L'ÉCLAIREUR

Solitaire et éloigné, l'éclaireur est une créature silencieuse et mystérieuse qui revient parfois au nid avec de nombreuses trouvailles et des informations capitales pour la ruche. Comme les PJ, c'est une créature qui doit son indépendance à son rôle. Il connaît les menaces et les meilleures pistes autour du nid. Il sait aussi quelles sont les cibles de choix pour récupérer de la biomasse et saura toujours

amener de belles prises à Maman. C'est lui qui est le plus en contact avec les espèces extérieures et peut-être avec d'autres ruches. C'est certainement grâce à lui et à sa diplomatie que la ruche existe toujours.

LE SÉLECTEUR DE GÈNES

Cette entité unique se penche uniquement sur l'analyse des besoins génétiques de la colonie. Il sélectionne les meilleurs gènes pour la nuée et limite l'apparition d'aberrations. Les créatures qu'il se permet de proposer à Maman sont souvent des prototypes, comme les PJ. Maman sera toujours la seule à décider de ce qu'elle met au monde. Il ne fait que proposer des solutions pour configurer un génome performant sur le long terme.

Il peut être à l'origine des PJ, leur création étant secrète aux yeux de Maman. Il pourrait également élaborer des plans dans son dos ou être d'une loyauté infinie envers elle et cacher des choses aux PJ.



CRÉATION DE RUCHE



Ces pages présentent des pistes d'évolution pour le jeu en campagne. C'est une phase de jeu parallèle qui peut se glisser dans les aventures en donnant aux joueurs la capacité d'agir sur une évolution plus globale.

Utiliser ces étapes vous permettra de construire avec vos joueurs des scénarios supplémentaires plus facilement et, qui sait, vous diriger sur une campagne à grande échelle.

Les paragraphes suivants présentent les 6 étapes de création d'une ruche classique c'est-à-dire possédant une reine unique et physique subordonnée par des Alphas (les PJ). Chaque étape amènera un contexte social, une possibilité de méta-jeux, des pistes scénaristiques et le palier d'évolution nécessaire pour atteindre le niveau suivant. Cette évolution se fait au cours du temps, il faudra de la patience aux PJ et quelques ellipses avant de voir émerger la colonie de leur rêve.

LA PLACE DES PJ

Pour gérer les besoins, chaque PJ peut endosser un rôle particulier et fournir au MJ (Maman) ses décisions d'évolution. À la fin de chaque session et pour les semaines à venir, chaque rôle transmet ses besoins et Maman les valide.

Voici quelques exemples de rôle :

Bio-répartiteur : répartit les pontes dans les différentes sous-espèces.

Bio-ingénieur : propose des mutations et des génomes de sous-espèces.

Bio-intendant : gère l'aménagement du nid pour le confort de tous (il fait des plans).

Bio-gestionnaire : gère les stocks et la production de ressources.

Bio-stratège : coordonne les sous-espèces de combats et définit les stratégies.

Tout est envisageable pour simplifier la tâche au MJ et donner le plus de responsabilités aux joueurs.

MÉCANIQUE

Pour passer au niveau supérieur et obtenir de nouvelles capacités, il faudra rassembler de la biomasse. Le total à obtenir peut rester caché ou être révélé. Ce nombre est indiqué sous la caractéristique « Niveau suivant ».

Chaque étape peut faire l'objet de plusieurs séances de jeux. Il est important de laisser des moments de réflexion pour que les joueurs organisent leur besoins. Cette partie Méta, celle où l'on joue à bricoler le génome, aura un poids important pour la suite, mais c'est l'univers et les événements proposés qui devront justifier ces phases de travaux génétiques.

Rappelez-vous que les Alphas n'ont que quelques années devant eux, leur corps d'origine ne sera pas en mesure de connaître toutes les évolutions de la ruche. S'ils sont obéissants, Maman daignera peut-être renouveler leur corps.



Le renouvellement des organismes d'une ruche dépend de l'équilibre entre son taux de natalité et son taux de mortalité. Maman maintient un taux de natalité constant qui suit le rythme des saisons. Le taux de mortalité est dû à de nombreux facteurs extérieurs (intempéries, prédateurs, famines, épidémies, dégénérescence, guerre...). Pour s'assurer une croissance viable, il faut nourrir tout ce petit monde de façon quotidienne et assurer leur sécurité en cas de besoin.

Comptez 5 kg de nourriture par individu et par jour. Voir P10.

Une ruche comportant plus de 50 organismes dont les PJ, doit trouver le moyen d'obtenir environ 92 000 kg de ressources par an et 250 kg par jour (pour un cycle terrien). Que cela provienne de la chasse, de différentes réserves, de l'élevage, d'organismes capables de stocker ou de produire ces ressources, de pillages, et autres.

Phase 1 : Protection

Durée : un mois

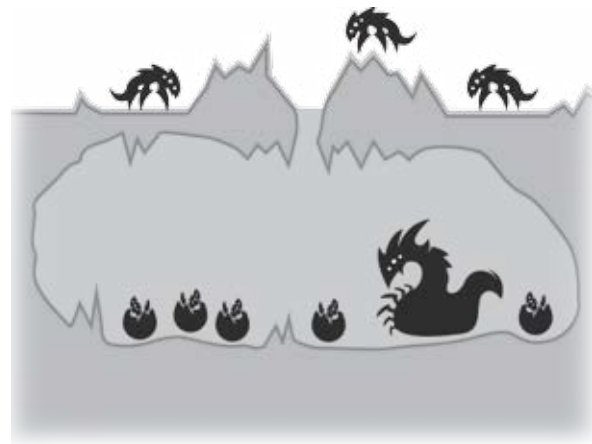
Taille de la colonie : 1

Niveau suivant : 10 Pb

À cette première phase de développement, il s'agira d'aider et d'escorter Maman (ou tout autre organisme géniteur) jusqu'à un emplacement viable et à l'abri de tout. Pendant cette phase l'organisme géniteur est vulnérable. Sa transformation en un organisme supérieur, tout comme les premières pontes, l'épuise.

Actions à réaliser :

- Recherche d'un point sécurisé.
- Création de la base de la ruche.
- Mise en place d'un territoire de chasse et de récolte.
- Estimation des ressources exploitables sur le long terme.
- Estimation des espèces à surveiller, dominer ou éliminer.
- Protéger l'organisme géniteur des intrus et prédateurs, bâtir les premières fortifications...
- Monter la garde.
- Chasser pour Maman.
- Établir un contact avec d'autres espèces.



Phase 2 : Stabilisation

Durée : 6 mois

Taille de la colonie : 20

Niveau suivant : 20 Pb

L'organisme géniteur se transforme doucement et sa conscience s'étend aux créatures qu'elle a engendrées. Ces dernières lui obéissent et répondent à des besoins primaires : organiser les larves, bâtir, protéger Maman. La colonie n'est composée que d'une vingtaine d'individus et leur nombre croît de jour en jour.

Chaque semaine au moins 5 organismes s'ajoutent à la ruche répartis dans les 4 catégories de servants suivant : Ouvrier, Nourrice, Soldat, Éclaireur (voir P92). Le terrier s'élève doucement hors de terre.

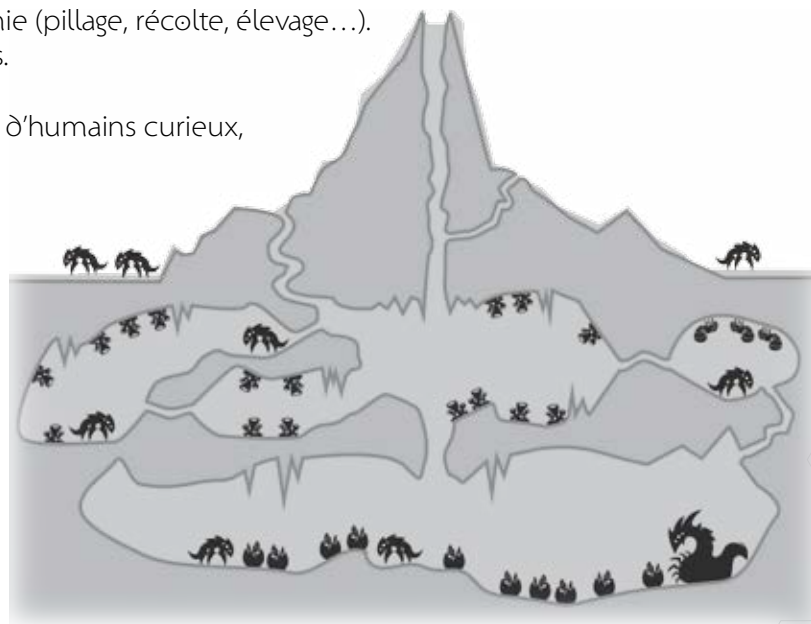
Actions à réaliser et événements possibles :

- Gestion des créatures adultes présentes dans la colonie.
- Défense du territoire, récoltes importantes.
- Soutien ponctuel aux actions de la colonie (pillage, récolte, élevage...).
- Analyse des nouveaux dangers potentiels.
- Fortification des entrées principales.
- Visite de prédateurs, d'autres colonies ou d'humains curieux, vol de larves.

Évolution

Les PJ, avec le soutien de l'organisme géniteur, peuvent définir de nouveaux types de servants pour la ruche à partir du génome. Chaque organisme a le profil de base suivant I1, V1, C1 et 2 PV, il peut porter jusqu'à 3 mutations et aucune tare.

Les joueurs ont un budget de 6 Pb par sous-espèce (qu'ils doivent payer de leur poche). Chaque semaine, la ruche pourra choisir ce nouveau type de créature en plus de celles déjà présentes.



Phase 3 : Extension

Durée : de 1 an à 5 ans

Taille de la colonie : 120+

Niveau suivant : 30 Pb

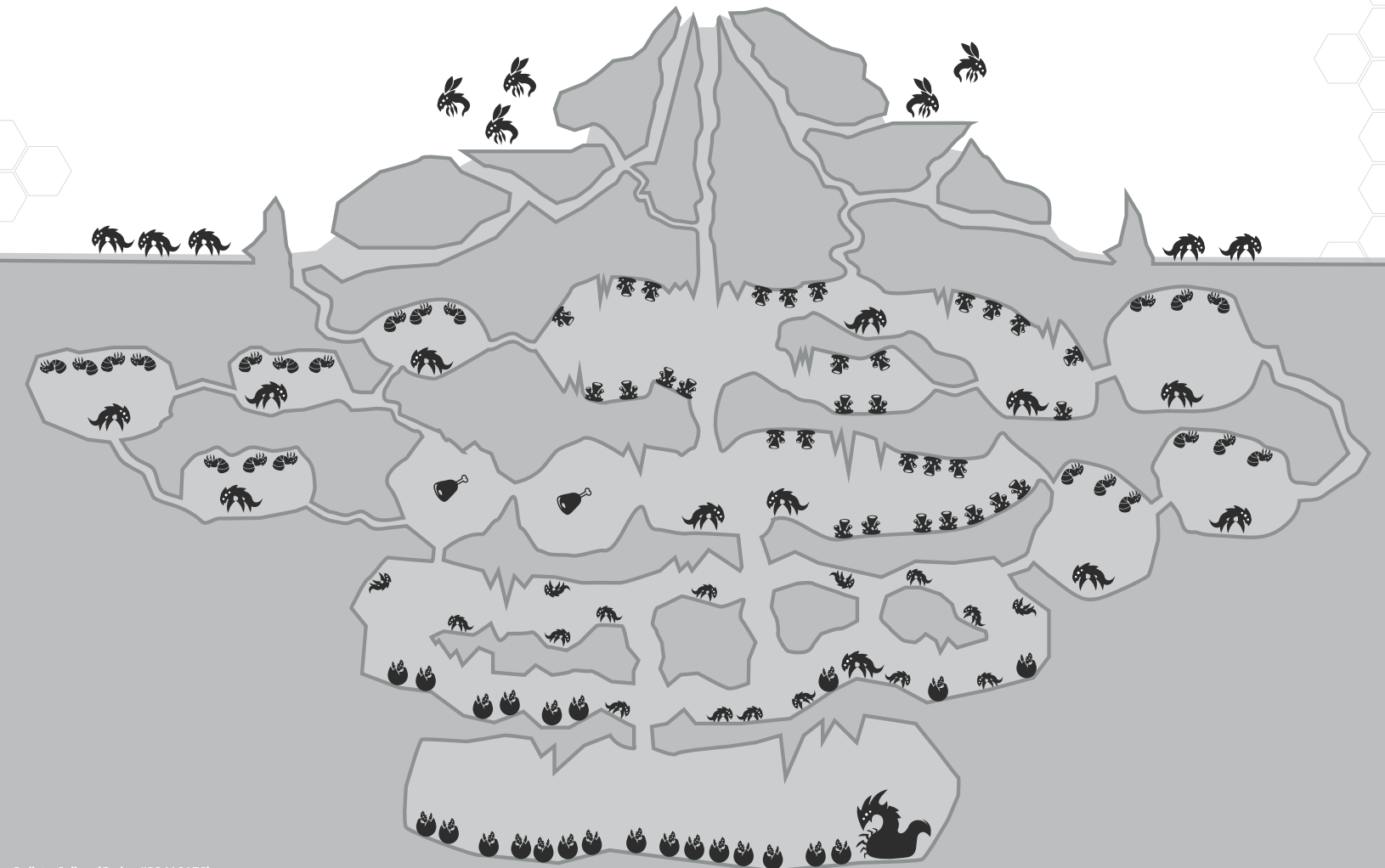
La ruche compte maintenant de nombreux organismes et chacun d'eux a des fonctions très précises. La présence de Maman commence doucement à s'effacer au profit d'une conscience collective puissante. Son rythme de ponte s'est accru et s'est stabilisé pour atteindre les 20 individus par jour. Au centre de la ruche, tous s'affairent pour la survie de l'ensemble et les Alphas opèrent indépendamment. Pourtant, l'expansion et le maintien d'une telle société nécessitent de plus en plus de ressources.

Actions à réaliser et évènements possibles

- Rencontre avec d'autres colonies, situation diplomatique avec les races voisines.
- Pénurie de ressources.
- Contre-attaque ou bombardement de la colonie par un ennemi connu.
- Découverte de nouvelles ressources éloignées.
- Plan d'attaque et d'embuscade à petite échelle avec d'autres entités de la ruche.

Évolution :

La ruche peut générer de nouveaux Alphas (PJ/PNJ) que les joueurs pourront s'échanger comme de nouveaux membres de la portée. Chaque nouvel Alpha coûte 15 Pb et peut être créé comme un nouveau personnage.



Phase 4 : Développement

Durée: 6 mois par branche

Taille de la colonie: 3000+

Niveau suivant: 40 Pb

La colonie est immense. Son règne s'est finalement imposé. Le nombre d'individus dans la colonie s'est stabilisé tout comme son besoin de ressources. Elle a su dompter l'environnement et éliminer les menaces imminentes. Sur le plan technologique, elle a atteint le maximum possible.

Actions à réaliser et événements possibles

- La transformation de l'environnement perturbe l'écosystème entraînant des changements climatiques importants. Ceux-ci viennent paralyser la ruche et provoquent des troubles importants (éruptions volcaniques, météorites, blizzard, sécheresse, épidémie...).
- Des dissidents parmi les Alphas ou des individus autonomes réclament leur part du gâteau.
- L'émergence d'une espèce adaptée à la ruche ou le retour d'un ennemi mieux préparé.
- Des énergies consommées et dangereuses peuvent diviser la ruche et décimer ses agents.
- La conscience collective s'épuise et laisse des organismes hébétés qu'il faut rassembler.
- Maman est malade et dépérit.

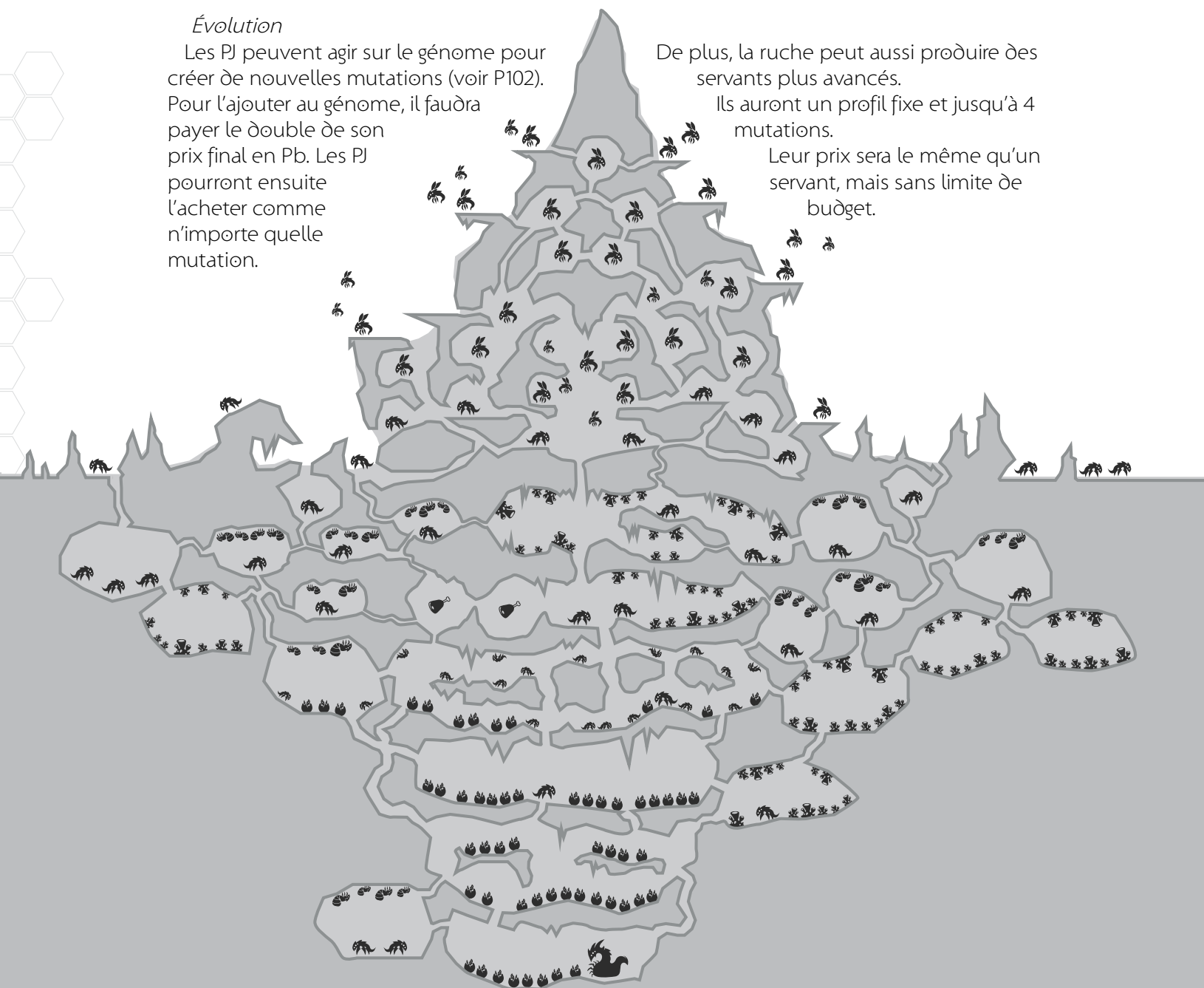
Évolution

Les PJ peuvent agir sur le génome pour créer de nouvelles mutations (voir P102). Pour l'ajouter au génome, il faudra payer le double de son prix final en Pb. Les PJ pourront ensuite l'acheter comme n'importe quelle mutation.

De plus, la ruche peut aussi produire des servants plus avancés.

Ils auront un profil fixe et jusqu'à 4 mutations.

Leur prix sera le même qu'un servant, mais sans limite de budget.



Phase 5: Exode Voyage

Durée: Variable

Taille de la colonie: 100000+

Niveau suivant: 50 Pb

Les ressources commencent à manquer et Maman en a pris conscience. Il faut migrer, changer de région, de continent, développer d'autres colonies pour accroître les ressources collectées. Changer de planète est envisagé. Certaines constructions sont immuables, et Maman ne peut être déplacée facilement. Si la ruche ne migre pas, elle se met en danger.

Actions à réaliser et événements possibles

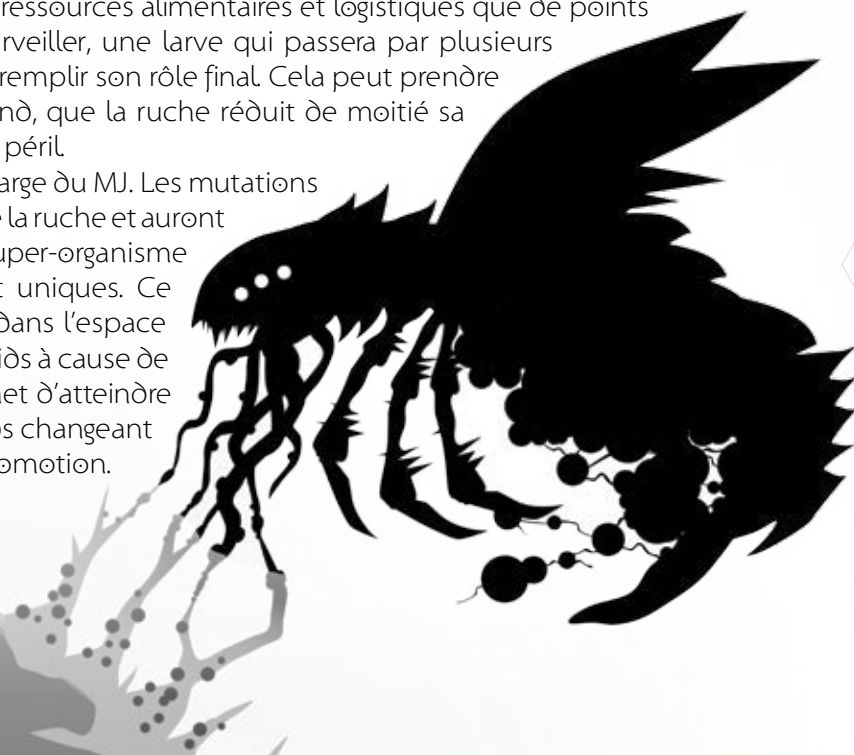
- Maman est en péril, son âge est maintenant très avancé. Elle sent sa fin venir. Une fin physique seulement puisque son esprit vivra toujours dans la conscience collective. Elle a besoin que d'autres organismes géniteurs prennent sa place.
- Les créatures ont besoin de moyens de transport puissants pour atteindre des destinations lointaines. Il faudra alors envisager de nouveaux assemblages organiques, des créatures plus grosses et la biomasse pour les engendrer.
- Nourrir, éduquer et protéger ces super-organismes jusqu'à ce qu'ils soient mûrs.
- Il faut se préparer pour un long voyage, faire des réserves, limiter le cannibalisme, hiberner.
- Les Alphas servent alors d'éclaireurs à la recherche de nouvelles terres ou de nouveaux mondes. Ils devront voyager en utilisant les moyens à leur disposition, ou d'autres plus scénarisés (vol de vaisseau, apprentissage, commerce...).

Évolution :

Créer un super organisme coûte énormément de ressources, à la création comme sur la durée. Il possèdera des mutations hors du commun qui aideront la ruche à s'extraire de sa condition actuelle. Il peut s'agir d'un ou plusieurs organismes pouvant transporter les individus ou contenir des mutations importantes (citernes, chambre d'hibernation, bio-armement...). La ruche peut aussi avoir besoin d'un organe qui manifestera assez de puissance psychique pour ouvrir un portail vers un autre monde...

Un super organisme coûte plus de ressources alimentaires et logistiques que de points de biomasse. C'est un chantier à surveiller, une larve qui passera par plusieurs stades d'évolution avant de pouvoir remplir son rôle final. Cela peut prendre des années. Ce projet est si gourmand, que la ruche réduit de moitié sa production de servants et se met en péril.

Le prix de ces mutations est à la charge du MJ. Les mutations possédées dépendent du génome de la ruche et auront un prix fixe. Arbitrairement un super-organisme coûte 50 Pb et ses mutations sont uniques. Ce type d'animal ne peut survivre que dans l'espace sinon il s'écrasera sous son propre poids à cause de la gravité. Un stade larvaire leur permet d'atteindre l'atmosphère, à la manière des têtards changeant de milieux de vie et de mode de locomotion.



Phase 6 : Invasion et colonisation

Durée : Variable

La ruche entame un long voyage. Elle a abandonné ses origines pour s'exiler là où elle pourra reprendre sa course à l'évolution. Ses ambitions de croissance n'ont jamais cessé et elle fera tout pour coloniser et grandir encore. Les autres races n'auront d'autre choix que de se plier à elle ou partir à leur tour. L'appétit de la ruche ne fera pas de différence. À terme, tout sera consommé.

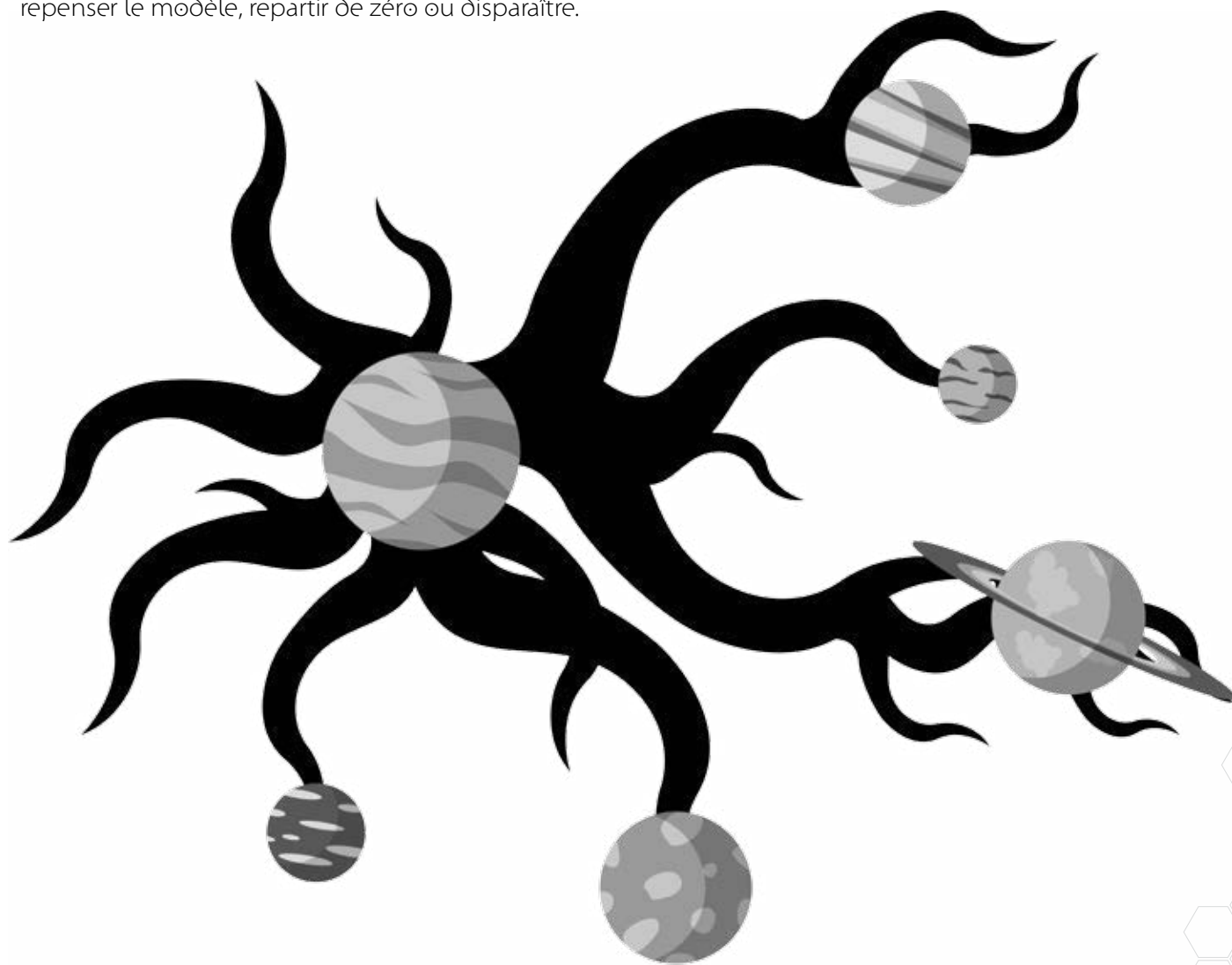
Actions à réaliser et événements possibles

Établir un plan d'invasion et de colonisation sur le long terme. Il faudra s'aider de l'environnement et de toutes les ressources nécessaires. Peut-être aussi devra-t-elle faire face à des menaces inconnues et s'y adapter. Les Alphas auront la lourde tâche de coordonner les organismes d'attaques, Maman n'assurera que l'arrière-garde et l'intendance des transports. Par exemple, ils pourront gérer l'envoi d'émissaires, la négociation, les vagues d'invasion et les forces qui les composent, la création de ruches adaptées aux environnements colonisés...

Cette phase de jeu sera le point culminant de la campagne où chaque PJ aura son rôle déterminé et des intentions précises pour la ruche. Tous auront un rôle politique privilégié aux yeux de Maman ou des autres intervenants, alliés comme ennemis. Ils pourront aussi être les ambassadeurs de la ruche. L'espace n'est peut-être pas la seule solution à ce stade, des voyages temporels ou vers d'autres plans d'existence peuvent être envisagés, la conscience collective sera si forte que la réalité ne pourra plus lui résister.

Niveau suivant

À ce stade, tout reste à inventer, ou à réinventer. La ruche a dépassé le cadre de l'évolution et sa société est sur le point d'exploser. L'intelligence est partout et sa science est très avancée. Il faut repenser le modèle, repartir de zéro ou disparaître.





ÉVOLUTION

Règles additionnelles



Le processus d'évolution des créatures et les règles qui y sont liées couvrent un aspect précis de la thématique, il est volontairement bridé pour rester ludique. Les paragraphes suivants vous proposent des mécaniques supplémentaires pour enrichir le thème.



ÉVOLUTION NATURELLE

Le prix des mutations peut être réduit ou augmenté par le MJ en fonction des PNJ rencontrés, des limitations imposées par Maman, des conditions de survie du groupe ou encore des actions réalisées par les PJ.

Le scénario et les actions des joueurs auront une influence sur le prix et le type de mutations disponibles.

Ces conditions sont déterminées à l'avance par le MJ selon l'historique de la ruche et ses intentions de scénario. Le groupe peut découvrir qu'il lui est plus facile d'évoluer dans une direction particulière lors de l'absorption d'une énergie spécifique ou après avoir observé les technologies extérieures.

À force de se trouver confrontées aux armes à feu et à devoir guérir des blessures infligées par de telles armes, les créatures peuvent avoir une réduction d'1 Pb sur le prix d'une mutation de tir ou plus spécifiquement, le Lance-épines ou le Lance-flammes.

Les PJ sont isolés depuis des semaines dans un désert, l'environnement ne favorise pas leur développement malgré la biomasse récoltée, le coût des mutations augmente temporairement d'1 Pb.

Après avoir passé la nuit près d'étranges lueurs vertes, les créatures évoluent plus rapidement. Elles pourront toutes tenter une action de repos (mutation) gratuite à la prochaine phase de repos.



COUVÉES DIFFÉRENTES

Il est possible que des joueurs intègrent la partie en cours de route et qu'il soit difficile pour eux (pour des raisons scénaristiques) d'être issu de la même portée que les autres personnages. Cela peut se produire quand les créatures partent loin du nid, que Maman ne répond plus, que plusieurs ruches entrent en conflit ou que des créatures génétiquement altérées soient relâchées.

La CCi de la ou des créatures en sous-nombre intègre la CC du reste du groupe. La CCg ne change pas.

Cependant, le génome de la nouvelle recrue lui est propre. Elle ne partagera pas sa fiche de couvée avec le reste du groupe. Elle est libre de le faire partiellement ou intégralement à tout moment ou aux conditions de son choix. C'est aussi le cas pour le reste du groupe.

Le personnage peut aussi rester à l'écart et jouer seul avec sa propre CC.

NOUVELLE MUTATION

Une mutation n'est pas sur l'Arbre d'évolution ? Rien de plus simple, inventez-la !

Les mutations de l'Arbre d'évolution ne sont qu'un groupe de base qui a été équilibré en faveur d'un gameplay spécifique. En tenant compte du barème suivant et de votre jugement personnel vous pouvez définir le coût d'une nouvelle mutation :

- + 3 pts par D6 qu'elle procure (pour les mutations offensives).
- + 2 pts par D6 qu'elle procure (pour les mutations défensives).
- + 1 pt par D6 qu'elle procure (pour les autres mutations).
- + 6 pts si la mutation octroie un succès automatique en attaque ou en défense.
- + 2 pts si la mutation octroie un succès automatique pour d'autres domaines.
- + 3 pts si c'est une arme avec Perforant 1.
- + 6 pts si la mutation porte la règle spéciale Acide.
- + 1 pt par autres règles spéciales (Incendiaire, Multiples, Zone...).
- + 1 pt si c'est un effet psychique.
- + 1 pt si c'est un effet à distance de 1 à 10 mètres.
- + 2 pts si c'est un effet à distance de 11 à 100 mètres.
- + 3 pts si c'est un effet à distance de 101 mètres et plus.
- -1 pt par désavantage (localisation précise, condition d'utilisation, ressources...).
- etc.

Il reste à définir la caractéristique de limitation (Max I, V, C, Pv...) et son emplacement sur l'Arbre d'évolution. L'autre technique consiste à copier un effet existant. *Ça évite les calculs.*

Exemple : la Mâchoire broyeuse donne 1d6 offensif au contact : elle coûte 3 pts.

La Langue barbelée procure 1d6 offensif et peut servir au tir : elle coûte 4 pts.

Salive Acide coûte 6 Pb, car, c'est 1 dégât automatique (+6), à distance courte (+1), seulement sur morsure ou combiné à la mâchoire (-1).



Mutation et apprentissage

Les créatures n'ont pas le réflexe de voler des armes et des objets pour s'en servir et de les bricoler. Elles sont morphologiquement conçues pour évoluer rapidement. Instinctivement, elles sont douées pour imiter et copier la technologie en transformant leur corps.

Dans un groupe qui mêle les deux thématiques, un personnage qui suivra les voies naturelles évoluera plus vite qu'un personnage qui apprend. Le personnage chercheur se dispensera cependant de biomasse dans l'acquisition de son savoir. Des évolutions comme les Mains préhensiles ou les Cordes vocales accéléreront l'apprentissage.

Si appuyer sur la gâchette d'une arme à feu et viser dans la bonne direction paraît simple, il faudra plus de temps pour comprendre l'intérêt des munitions, des chargeurs, du fonctionnement de l'arme, du cran de sûreté et encore plus pour connaître les matériaux utilisés pour sa fabrication, les mécanismes de propulsion des munitions et les techniques d'usinage qui ont permis à la fabriquer.

Une créature qui étudie les artefacts humains ne connaît qu'un savoir simple et superficiel. Plus tard le MJ pourrait autoriser des recherches plus poussées, mais la contrainte animale dans le degré de compréhension devra toujours dominer. Il a fallu des siècles à certaines espèces pour arriver à inventer « l'outil » il en faudra probablement autant pour les créatures.



LEXIQUE DE DESCRIPTIONS

Voici quelques listes de mots et concepts pour vous aider à décrire au travers des yeux des créatures. L'important ici est de donner un aspect animal à tout ce que les PJ vont rencontrer. Dans le but de renforcer l'immersion et de donner un caractère amusant et intrigant à chaque nouvelle découverte.

Apprenez à ne plus décrire avec des références humaines. Composez un nouveau référentiel descriptif et laissez les joueurs nommer ce qu'ils rencontrent à leur manière pour créer un vocabulaire propre à vos parties.

 DÉCRIRE POUR LA BÊTE

Il faut aller à l'essentiel. Utiliser les mots qui caractérisent le plus simplement l'objet à décrire, sa forme, sa couleur, son odeur, son emplacement, certains iront jusqu'au goût.

Les PJ n'ont pas un vocabulaire très élaboré mais possèdent une base de savoir logique par rapport à leurs activités. Cette base est composée des concepts simples comme les armes naturelles (griffes, dents, mâchoires, carapace...), les matières simples et naturelles (bois, pierre, résine, glaise...), les éléments (eau, feu, éclair, étincelles, glace...), les couleurs, les éléments de leur propre organisme, etc.

Sur la base de ces savoirs, il suffit d'imaginer que les créatures découvrent leur environnement et appliquent leur propre référentiel.

Ainsi, un humain peut être décrit de cette manière: *Un bipède aux extrémités roses, couvert d'une sur-peau colorée et de quelques poils sur la tête.*

Les créatures sont dotées de sens très développés et sentent de nombreuses choses de façon très détaillée. Aussi, cette description pourra être agrémentée de détails olfactifs comme la perception de la peur, de la transpiration, du parfum naturel et artificiel et de ce que pourrait bien contenir la poche dorsale de ce bipède...

Si les personnages pensent à lécher ou goûter ce qu'il croisent, ils en sauront d'avantage sur leur composition (minéral, végétal, trace de résine, trace de sang, de brûlure, décomposition, etc).

Les objets tenus, comme des outils ne seront pas immédiatement perçus comme tels. Ils seront d'abord vus comme l'extension d'un corps puis, plus tard comme un élément détachable et enfin comme un outil.

Un couteau ou une épée seront vus comme
une griffe ou un dard.

Il y aura forcément des mots de vocabulaire qui n'auront pas leur place et sonneront étrange pour les joueurs (comme pour le MJ).

Certaines descriptions doivent être raccourcies un maximum pour gagner en clarté (et en temps de jeu). Elles doivent être adéquates et peuvent contenir quelques imprécisions pour accentuer l'inconnu.

L'hésitation et le mime sont des outils de description qui aideront les joueurs à mieux comprendre ce que perçoivent les personnages. Cela peut aussi les guider dans leur interprétation.

Même si le joueur ne comprend pas l'aspect exact de ce qu'il a en face de lui, il doit deviner si l'objet est mobile, mort, vivant, capable d'émotions, s'il peut être goûté, ses couleurs dominantes, ses intentions...

Tout cela passe par des odeurs, des couleurs vives, des attitudes, des cris, des intonations.

Une fois que le concept décrit a bien été compris par les joueurs, inutile de reprendre votre description initiale, vous pourrez utiliser un lexique courant ou vous baser sur celui que les joueurs utiliseront.

Toutefois, tout ce que les créatures rencontrent ne leur est pas inconnu. Les arbres, la rivière, le terrier, la pluie, le soleil et toutes les choses qui composent leur environnement, se passent de description abstraite.

PETIT LEXIQUE

- **L'homme** : bipède, mou, mammifère, sans griffes, extrémités aux couleurs variables, forte odeur, quelques poils sur la tête...
- **Enfant** : spécimen plus petit, jeune, progéniture, gazouillant, hurlant...
- **Vêtement** : sur-peau, membrane, gangue, feuille organique multicolore, fausse peau...
- **Armes à feu** : bâton, tige sombre, excroissance froide, reflets mats, odeur d'huile et de brûlure, extrémité chaude...
- **Arme de contact** : griffes, dard gris brillant, froid et rigide, très tranchant...
- **Grenade** : petit cylindre volant, comme un œuf sombre couvert de rainures...
- **Armure et scaphandre** : os plats, carapace, exosquelette détachable...
- **Casque et visière** : face plate et brillante, un seul œil couvrant la tête et cerclé de cuir...
- **Contenant** (caisses et boîtes) : alvéole, trou, réserve, emplacement...
- **Téléphone et communicateur** : bloc sombre, pierre qui chante (ou crie)...
- **Le digicode et clavier** : le mur qui parle, les plaques d'os alignées et marquées...
- **Écran (télévision, ordinateur)** : fenêtres, boîtes lumineuses, faux paysage, petits personnages plats, sans odeurs...
- **Textes et écritures, logo et symboles** : tâches de naissance, griffures organisées...
- **La nourriture industrielle** : morceau sucré et excitant, membrane fine et colorée parfois brillante, liquide trop sucré, poudre à l'odeur de viande ou de fruits, liquide chaud et amer, frais et pétillant (trop sucré)...
- **Habitation et base humaine** : ruche, terrier, couvert d'ouvertures de tailles diverses...
- **Béton et métaux** : agglomération minérale, pâte de pierre, pierre brillante lisse...
- **Sas et porte** : plaque qui bouge, bloque le passage, laisse passer les odeurs...
- **La peur** (des autres) : odeur d'ammoniaque, sueur puissante, ennivante...
- **Excitation** (des autres) : fébrilité, excitation, elles ne vous ont pas repéré, naïveté...
- **Le vaisseau** : oiseau de feu, ventre volant, animal immobile, mange sans tuer et recrache ensuite...
- **Véhicule à roue** : pattes rondes tournantes, chair épaisse et souple, plateforme mobile, allure creuse, odeurs de brûlé, fumée étouffante, vapeur désagréable...
- **Engin à pattes** : grand et solide, bipède (ou quadrupède) robuste, froid aux reflets brillants...
- **Arme d'énergie** : griffe de lumière, dard de feu, coupe tout...
- **Le portail d'énergie** : eau verticale, lumière liquide lumineuse...

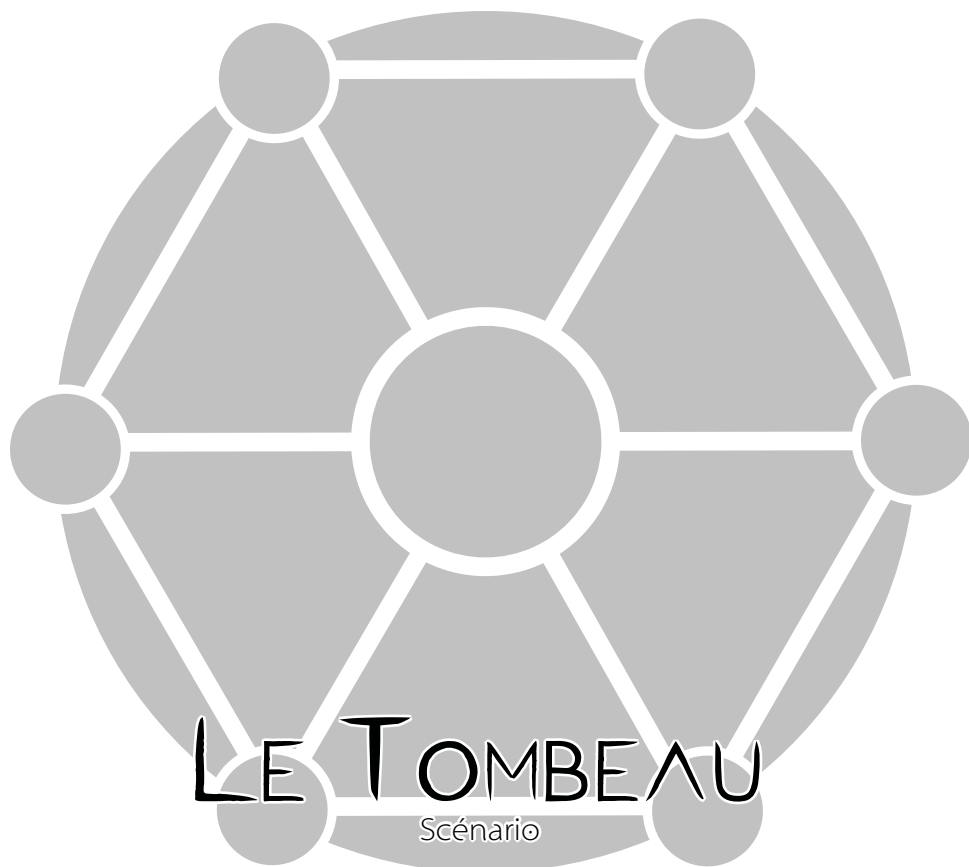


Exemple de description : La rue

Une fois le nez sorti de la pénombre, la lumière t'éblouit. Plusieurs petits soleils alignés éclairent la ruche des bipèdes. Le sol est fait d'une résine sombre et puante ; l'odeur est écœurante, pourtant il flotte une odeur de viande, de bipèdes, partout. Impossible à compter, leur odeur se mêle à des centaines d'autres artificielles, brûlantes et animales.

De chaque côté des soleils se trouvent des petits terriers bordés de plantes très bien rangées, parfois des arbres seuls s'alignent comme les soleils.

Les bipèdes entrent et sortent des terriers blancs, seuls ou par groupes de deux ou trois individus, rarement plus, avant de s'engouffrer dans des boîtes puantes, plus petites qui se déplacent. Il te parvient alors une forte odeur carbonée qui manque de te faire tousser. Un de ces bipèdes est relié par une membrane à un quadrupède plus petit et velu qui renifle et semble inquiet. La trappe ronde et froide que tu portes commence à peser lourd sur ton museau, il faut faire vite maintenant. Sortir ou rester caché.



Ce dernier chapitre contient un scénario d'introduction. Sa lecture est destinée au MJ.
Dans un paysage lugubre, les créatures découvriront leur étrangeté
et les mystères qui les entourent.

Préambule.....	108
Composants.....	108
État du tombeau.....	112
La fin du sommeil.....	113
Conclusion.....	115
Casting.....	116



LE TOMBEAU



Le tombeau est un scénario d'exploration et d'action dans une ambiance glauque. Les personnages joueurs y sont les gardiens d'un donjon sur le point d'être visité. Ils ignorent tout de ce dernier et des menaces qui les attendent.

Ci-après se trouvent les descriptions du contexte, du cadre de jeu et des options qui se présentent aux joueurs. Ensuite, sera présenté le « scénario » qui récapitule les événements, leurs conséquences et, pour finir, une description des protagonistes et leurs enjeux. Comptez entre 2 et 4 séances de jeu, en incluant la création de personnages.

PRÉAMBULE

Disparue depuis longtemps, peut-être à jamais, une race inconnue laissa derrière elle toute sa science. D'immenses laboratoires scientifiques capables d'engendrer la vie furent laissés à l'abandon sur un monde aujourd'hui mort.

Bien des siècles plus tard, alors que les vents ont couvert de poussières ces installations, une race curieuse explore ces vestiges oubliés.

Dans les tréfonds humides de ces installations, émergent d'étranges créatures mises au monde par des machines sans nom.

Ni organiques ni mécaniques, ces colonnes de résine creuses enfouies sous des tonnes de gravas suintent d'une substance poisseuse et odorante. Coulant le long d'arches semblables à des vertèbres, les fluides vitaux se répandent dans des réceptacles qui se mettent à briller.

Le ventre du plateau rocheux reprend vie.

Les yeux des créatures s'ouvrent face à des lueurs étranges. Disposées au creux d'une coupole taillée dans le sol, les larves baignent dans le liquide qui s'écoule d'un monolithe les surplombant. Par transparence, et malgré les couleurs glauques de l'endroit, il est possible d'apercevoir les courbures de la pièce ainsi que les autres coupoles d'où émergent les autres créatures. Au dessus d'elles, la lueur pâle du monolithe s'éteint doucement alors que le liquide cesse d'affluer.

Il est temps pour les créatures d'émerger, de sentir une absence et de découvrir le monde.

Maintenant que commence la création de personnages, retournez à la P22.

COMPOSANTS

Maman

Maman est une créature antique endormie depuis des siècles. C'est un automate qui produit un liquide essentiel au fonctionnement d'une technologie perdue. Tout un réseau de canalisations et de chambres est enfoui sous le sol de la planète dans une région que nous nommerons: le plateau. Les machines se remettront en route lorsque Maman sera pleinement réveillée.

Les créatures sont nées sous l'impulsion psychique de Maman qui pressent le danger. Endormie, elle n'a pas su faire le travail complètement et seule une cuve s'est animée quelques instants pour générer les larves des créatures qu'incarneront les joueurs.

Maman se trouve au cœur du dispositif, dans l'alcôve située au centre du cadran. C'est une entité monstrueuse mi-animal mi-machine. Son corps est parcouru de câbles et de connections immondes entrant dans ses chairs, sa bouche comme dans ses flancs.

Une fois active, c'est elle qui donnera l'impulsion psychique à l'ensemble des structures enfouies et fera naître l'espèce. Elle est encore trop faible pour se libérer et compte sur ses petits pour accomplir cette mission.

Afin de la réanimer, les créatures ont besoin d'activer les 6 tombeaux périphériques au sien.

Pour des raisons de durée ou de difficulté, le nombre de tombeaux à ouvrir peut être réduit à 3 voire un seul.

Le liquide

La substance produite par Maman est gélatineuse, verdâtre et très odorante. C'est une odeur qui rassure, qui rappelle celle de Maman. Elle circule dans les conduits et alimente les cuves.

Si une créature décide d'en consommer, elle recevra 1 Pb. Elle est disponible en petite quantité dans les coupoles qui ont vu naître les PJ.

Ce liquide, comme les points de biomasse, sont précieux. Il servira à accomplir les actions suivantes :

- Animer les chambres de couvaison, les cuves et les portes d'entrée.
- Réveiller Maman (après en avoir déposé au centre des 6 chambres de couvaison).
- Attirer les mâles.
- Comme monnaie d'échange avec l'homme.
- Comme point de biomasse supplémentaire.

La planète

Le monde sur lequel se trouve les créatures est un monde mort. Toutes les ressources y ont été consommées et l'air transporte des poussières vieilles de plusieurs millénaires. Il y règne un silence et un froid permanent seulement dérangé par les tempêtes. Les saisons, le jour et la nuit ne semblent pas exister. Le temps s'est arrêté. Une moiteur permanente imprègne l'air et de son sol grisâtre émerge une végétation grossière et malade. Quelques organismes y survivent cachés dans les creux des montagnes et sous les pierres.

On trouve de petits insectes ressemblant aux roches et de petits rongeurs aveugles et gris qui s'en nourrissent (I 1, V 1, C 1, PV 1, 1 Pb). Mais tout ceci est bien rare.

Les régions côtières et montagneuses sont toutes aussi sombres car d'épais nuages couvrent le ciel. Quand l'orage éclate, la foudre vient parfois éclairer ce paysage morne et ce ne sont pas les trouées dans ses couches nuageuses qui laisseront la nature reprendre ses droits ici. Le soleil est trop loin pour que la vie persiste.

Le plateau

Les premiers habitants de ce monde ont creusé d'immenses complexes souterrains dédiés à la création de la vie. Cette vie fut une espèce organique agressive et vorace. Les intentions des premiers habitants sont inconnues et d'autres vestiges témoignant de leurs activités pourraient bien être dissimulés dans d'autres régions de la planète.

Le scénario se déroule dans une cuvette rocheuse bordée par 6 massifs formant un hexagone parfait. Les précipitations qui s'y retrouvent piégées mettent à nue les arêtes coupantes d'une résine étrange qui absorbe l'humidité. Chaque massif cache un tombeau et le centre de la cuvette dissimule la cuve de Maman. Tous les éléments sont reliés entre eux par un réseau de conduits souterrains.



Les Tombeaux

Placée en cercle autour du plateau, chacune des six salles est composée d'une entrée principale, d'une salle des cuves avec au centre les six coupoles disposées autour de la Glyphe. Chaque salle des cuves est connectée aux autres par deux étroits corridors. On y accède par plusieurs points différents.

- L'entrée principale d'un tombeau, placée au sommet de chaque massif, est fermée par une porte en résine extraterrestre. Derrière elle, un long conduit descend jusqu'au plafond d'une salle des cuves.
- Deux corridors latéraux connectent les salles des cuves entre elles, formant un anneau composé des 6 salles.
- Dans la salle des cuves, au sol, se trouve un sas central en résine, fermé par la Glyphe. Il mène à l'alcove de Maman.
- Derrière chaque cuve se trouvent deux larges conduits d'aération menant à l'arrière des massifs.

A mesure que les PJ vont progresser dans l'histoire, le MJ peut réaliser un plan des lieux visités pour faciliter la mémorisation.

La porte d'entrée

Au sommet de chaque massif et orientée vers le centre du plateau se trouve une plateforme de plusieurs mètres de large avec une vue imprenable sur la cuvette et les cinq autres massifs. On y accède par une piste poussiéreuse qui serpente autour de la roche depuis le pied du massif. Cette plateforme soutient l'énorme porte principale menant à l'intérieur du tombeau.

Du haut de cette plateforme, les PJ peuvent remarquer que la géographie de l'endroit est curieusement identique au symbole présent sur la glyphe du tombeau duquel elles ont émergé.

N'hésitez pas à la représenter, cela leur fera un marqueur de progression.

De la même couleur que la roche, ce bloc de résine monolithique et poussiéreux est couvert de formes organiques et de câbles sculptés formant un bas-relief malsain. Au dessus du sol, au niveau des créatures, se trouve un réceptacle rond d'une dizaine de centimètres de diamètre sur lequel peut être posée de la biomasse pour activer la porte. Il se mettra à briller d'une lueur verdâtre lorsque les personnages s'en approcheront.

Une fois que la biomasse y est déposée, le lourd panneau de résine se soulève, laissant assez d'espace pour que des créatures puissent s'y glisser.

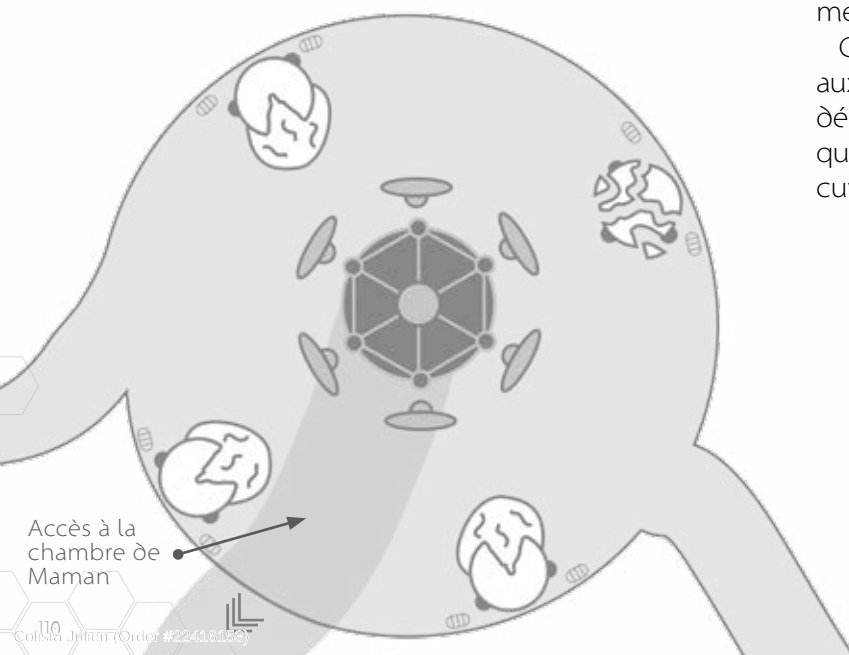
Derrière cette porte, un couloir sombre descend vers une salle des cuves.

Les salles des cuves

Chacune de ces salles rondes possède une allure organique. La résine du plafond est une voûte sculptée rappelant l'intérieur d'une cage thoracique qui aurait plusieurs colonnes vertébrales pour la soutenir, percée en son centre par le conduit d'accès principal. Par endroit, la résine présente des ornements difformes de crânes de créatures et de tubulures enchevêtrées comme autant de veines proéminentes.

Chaque salle contient 4 cuves, placées en cercle le long des parois. Derrière chacune d'elles, sont dissimulés des conduits d'aération menant à l'extérieur.

Ces cuves n'ont pas toutes résistées aux outrages du temps. Certaines se sont décrochées, d'autres sont percées, quand quelques-unes semblent être intactes. Les cuves sont de grosses poches semblables à



La glyphe et les 6 coupoles.



Cuve



Conduit d'aération

des ventres, qui une fois éveillées se mettent à palpiter lentement comme une respiration. Elles sont alimentées en liquide par des tuyaux sortant des parois et entrant par leurs flancs. Un tuyau central incrusté dans le sol transporte les larves produites par ces ventres jusqu'aux coupôles au centre de la pièce. Comme sur la porte principale, chaque cuve porte elle aussi un petit réceptacle pour recevoir de la biomasse et être animée indépendamment.

Au centre de chaque salle se trouvent les coupôles surmontées d'un petit monolythe. Les 6 réceptacles sont placés en cercle autour de la Glyphe. Surplombant chaque coupôle se dresse un bloc de résine angulaire d'un mètre de haut marqué d'étranges griffures et suintant du liquide nutritif.

- Si une créature lèche les parois en résine des réceptacles comme des monolythes, d'étranges marques brilleront quelques secondes avant de s'éteindre.
- Si les créatures déposent de la biomasse dans les coupôles, il ne se passera rien.
- Si les créatures déposent de la biomasse dans les réceptacles des cuves, elles s'activeront une fois, d'une manière différente selon leur état. *L'état des salles des cuves est résumé plus loin.*
- Si les créatures déposent de la biomasse dans le réceptacle de la Glyphe au centre de la pièce, alors le tombeau dans lequel elles se trouvent sera réactivé complètement. L'ensemble de la pièce commencera à vibrer, l'air se mettra à circuler et d'écœurants bruits de succion en provenance des câbles et

des tuyaux se feront entendre. Les diverses inscriptions se mettront elles aussi à briller. Pourtant, sans l'impulsion de Maman, rien ne paraîtra actif, la machine est allumée mais rien ne se met en marche.

La Glyphe

Au centre de la pièce se trouve une immense dalle en résine marquée de la Glyphe. Cet étrange symbole hexagonal est formé de 6 cercles entourant un septième plus volumineux. Les personnages marcheront certainement dessus alors qu'ils visitent la pièce.

Le symbole est identique dans chaque salle des cuves et représente l'ensemble du plateau.

Le cercle central du dispositif est un réceptacle: si de la biomasse y est déposée, un des 6 cercles qui l'entoure se mettra à briller de façon permanente et cette salle des cuves sera réactivée.

Une fois que les 6 salles seront actives, ces dalles glisseront parallèlement au sol pour laisser apparaître un immense boyau de résine conduisant vers le centre du plateau, là où se trouve Maman.

La Glyphe est un élément central du scénario. C'est un indicateur de progression pour les joueurs. Après avoir admiré le panorama, dont les six pics, ils feront sans doute le lien.

Utilisez la Glyphe pour qu'ils se repèrent dans leur environnement et en comprennent la géographie.



Chaque cuve et porte principale possède un réceptacle dans lequel les créatures pourront déposer un peu de biomasse et l'activer temporairement. Chaque fois qu'un point de biomasse est déposé dans un réceptacle, il est absorbé par la résine et ne peut plus être récupéré.

Les mécanismes s'activent une fois puis s'arrêtent.

Les portes restent ouvertes, les cuves restent en veille.

Actions possibles avec la biomasse ou le liquide :

- Activer les grandes portes menant au tombeau (de l'intérieur comme de l'extérieur).
 - Activer une cuve en bon état: produit une créature servante au choix, voir P92).
 - Activer une cuve détériorée: elle se vide et génère une fois 1d6 points de liquide.
- Activer un tombeau: toutes les cuves sont en veille, la porte principale du tombeau s'ouvrira automatiquement à l'arrivée des créatures.
 - Attirer des mâles.
 - Commercer avec l'homme voir P116.



LA FIN DU SOMMEIL

Les créatures émergent de leurs œufs et leurs cris percent le silence de l'antique installation. Dès lors, elles peuvent sentir la présence de leurs frères au sein de la pièce (la salle des cuves la plus au nord). Elles perçoivent une présence supplémentaire, comme une plainte psychique mise en sourdine, bâillonnée. Cette dernière leur parle dans leur esprit mais ses mots sont incompréhensibles.

Une odeur de putréfaction est perceptible au dessus d'eux. Là, suspendue au conduit menant à la porte principale, repose emmêlée par des cables, la carcasse inerte d'une créature morte depuis longtemps (un scaphandre contenant le cadavre d'un explorateur blessé pendant la descente et qui est resté suspendu à ses cables ici pendant des années). Si les PJ tentent de le faire tomber et de le consommer, le corps n'apporte aucun Pb, la viande est moisie depuis trop longtemps. Après cette découverte, le fond du conduit, tout en haut s'illumine doucement à mesure qu'un grincement strident se fait entendre. Des étincelles chutent jusque dans la salle de couvée avant de s'éteindre sans toucher le sol.

Un homme est en train de découper la porte principale à l'aide d'une scie circulaire et dix autres attendent derrière lui, occupés à ramasser des roches et à examiner les lieux.

Tous sont dotés de scaphandres, des lampes, de quelques outils et des fusées de détresse (qui émettent de fascinantes étincelles rouges). Seuls deux d'entre eux portent des armes, des pioches (+1d6). Lorsqu'une ouverture dans la porte aura été découpée, leur véhicule s'approchera pour y faire descendre un cable lesté et les premiers hommes descendront dans le conduit.

Les PJ peuvent les atteindre en grimpant le long du conduit (C'est une action de difficulté 2). Ils peuvent aussi attendre que la porte soit découpée ou trouver le moyen de l'ouvrir (utilisation de liquide).

Le campement

En contrebas du plateau, à environ 500 mètres du sentier conduisant à la porte du tombeau se trouvent 10 autres scientifiques dans un campement fait de plusieurs tentes grises en tissu très solide (3 Pv). Ils attendent le retour de leurs camarades. Quatre d'entre eux sont armés de pelles et de pioches (+1d6) et deux autres ont des pistolets (+2d6). Le campement

est placé en retrait du massif pour ne pas attirer des Mâles.

Les créatures peuvent s'attaquer à cette base précaire, cependant, si elles ne sont assez rapides, l'homme dans sa fuite, enverra des fusées de détresse.

Appel des renforts

Une fois les renforts appelés, c'est une ombre géante (un vaisseau de grande taille) qui se déplacera pour stopper la menace. Il se placera au dessus des signaux envoyés et allumera six projecteurs pour éclairer les créatures comme les éventuels rescapés. Une fois illuminée, une créature se fera mitrailler par un tireur en poste (une attaque de 5D6).

Suite à cet incident, il y aura au moins toujours deux marines dans les groupes de scientifiques.

Faites bouger les lumières des projecteurs à votre convenance en premier ou en dernier comme s'il s'agissait de personnages.

Les patrouilles

Après que les renforts ont été appelés, et certainement après une phase de repos, plusieurs vaisseaux commenceront leur approche. Selon l'avancée des créatures dans leur exploration, les choses pourraient se compliquer. L'arrivée des marines indiquent que la machine d'extraction va être mise en place et la sécurité sera renforcée. Vous pouvez aussi passer à cette étape quand les PJ auront activé 3 tombeaux sur les 6.

Les patrouilles sont composées de 5 marines (1 Pb), équipées de fusils d'assaut, de grenades aveuglantes et à fragmentation, voir P84.

L'un d'entre eux est un gradé, plus fort et reconnaissable à ses marquages blancs sur sa carapace (2 Pb) ; il n'aura pas peur de contre-attaquer au couteau (C4 + 1d6) s'il est coincé au corps à corps.

C'est ici que les PJ peuvent utiliser les Mâles à leur avantage: en laissant 3 Pb à proximité d'une escouade, ils feront venir 2 ou 3 Mâles en colère qui auront vite fait de s'en occuper.

Les patrouilles qui circulent en surface vérifient des informations, collectent du matériel abandonné, couvrent des cadavres, balisent le terrain ou poursuivent les créatures. Si les marines découvrent qu'elles se terrent dans un tombeau, ils n'hésiteront pas à faire sauter la porte pour les y débusquer.

La machines d'extraction

L'arrivée de cet appareil déclenchera la scène finale du scénario.

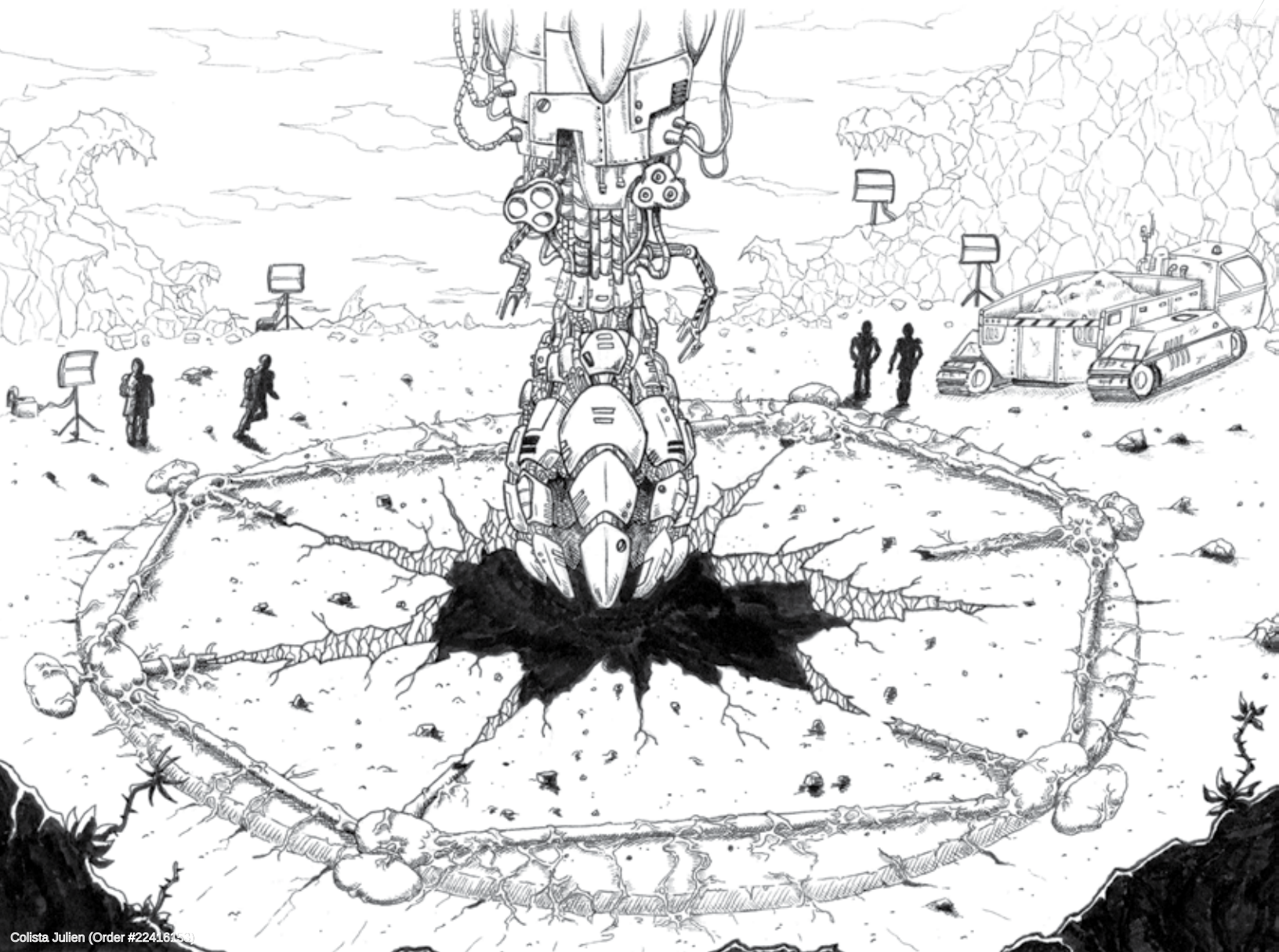
Après 3 jours de fouilles et d'inspections, l'ombre géante viendra se positionner au centre du plateau et fera descendre deux patrouilles et une autre dizaine de scientifiques et d'ouvriers avec différents appareils de forage aussi volumineux que des camions. Suspendu au-dessous du vaisseau, un immense cylindre doté de 6 mandibules pointues, descendra doucement en direction de la dalle centrale sous laquelle repose Maman (leur but étant de la faire entrer à l'intérieur et de la tracter à bord du vaisseau). Il faudra plusieurs heures de travail aux équipes au sol pour ouvrir la dalle, dégager les débris et extraire Maman (si cette dernière est toujours endormie).

La machine est plutôt solide (Ar 4 Pv 30) et il n'est pas prévu que Maman se réveille pendant l'opération.

Les créatures pourront tenter de continuer à activer les tombeaux s'il leur en reste à ouvrir, mais ils ne pourront en activer que deux autres avant que Maman soit débranchée de la structure et confinée dans la machine d'extraction. Si les 6 tombeaux sont actifs avant ou pendant l'opération, les PJ pourront compter sur son soutien, sinon ils devront trouver d'autres moyens de la sauver (s'ils y tiennent).

L'éveil de Maman

Une fois que les 6 tombeaux sont activés, les personnages sentiront le souffle de Maman dans leur esprit (et un gain +3CCg par PJ). D'ici quelques jours une horde de créatures se répandra à la surface de la planète, mais d'ici là, il faut la défendre. Le seul ordre de Maman sera d'attaquer l'homme et de l'empêcher de nuire aux nids. Si plusieurs tombeaux ont été détruits suite à l'arrivée des patrouilles, rien de grave, tout peut être régénéré.



Maman n'est pas sensée sortir de sa salle : elle y vit pour alimenter les cuves et, en échange, elle est nourrie par les tombeaux. Celle-ci pourra cependant s'en détacher en cas de grave nécessité. Si la machine d'extraction n'est pas encore déployée, Maman sera active mais ne sortira pas de son trou. Par contre, si les équipes de forage commencent à travailler à son exhumation, cette dernière ouvrira la dalle d'elle-même et sortira attaquer l'ombre géante.

Si Maman attaque le vaisseau, il se pourrait qu'elle n'y survive pas.

Son mode de combat est simple : une fois détachée et extraite des conduits, elle sautera sur le premier appareil venu pour le détruire. Sa taille est colossale mais reste nettement moins grande que l'ombre géante. Elle sera vulnérable au déluge de feu qui s'abattra sur elle depuis les postes de tirs ou de l'intérieur de l'engin.

Si Maman s'éveille, tous les vaisseaux au sol seront conviés à remonter dans l'ombre géante (après avoir récupéré le personnel au sol). Les autres machines seront laissées sur place.

Abordage

Les équipes descendues travailler sur le plateau sont venues à bord d'engins spatiaux de petites tailles. Ces navettes sont semblables à des briques pâles aux yeux sombres. Leur ventre s'ouvre à l'arrière et permet de décharger un véhicule et une vingtaine d'hommes. Les PJ peuvent s'y glisser et se cacher pour monter à bord de l'ombre géante. Il est aussi possible de sauter dessus depuis la plateforme des tombeaux quand une patrouille de marines est envoyée les chercher.

Les PJ pourront aussi tenter d'escalader les câbles de la machine d'extraction pour rejoindre l'ombre géante (Diff 2).

Une fois à bord, les créatures auront le loisir de s'attaquer à l'équipage, aux machines ou de se cacher pour s'enfuir plus tard.



CONCLUSION

Que les hommes aient pu extraire Maman ou non importe peu, l'important est qu'ils repartent et ne reviennent jamais. Pour les créatures, l'écosystème semble ne plus correspondre à leur appétit et il faudra trouver une solution. Maman étant très territoriale, elle refusera de quitter sa planète et se composera une petite ruche pour réparer et entretenir le tombeau. Les mâles serviront de nourriture pendant un temps, puis, quand le cannibalisme ne suffira plus, la race s'éteindra et les tombeaux seront à jamais silencieux.

Et ensuite :

Les créatures ont leur libre arbitre. Elles peuvent décider de fuir ce monde en quittant la planète à l'aide de l'homme pendant la bataille ou de se débarrasser de Maman qui, après le combat, fera tout pour regrouper son essaim et obtenir de la biomasse utile, quitte à recycler toutes les ressources disponibles.

Si les marines ont subi une grosse défaite, ils pourraient revenir en force ou envoyer des mercenaires.

Si les créatures ont été diplomates avec les scientifiques, les groupes de recherche pourraient revenir les soutenir (voir plus loin) mettant alors en place un jeu plus politique (avec des traîtres à la solde de groupuscules privés très militarisés).

Au vu des ressources récoltées, des pillards pourrait faire leur apparition et la race antique revenir.

Les créatures peuvent partir à la recherche d'autres infrastructures oubliées sur la planète et trouver des solutions viables pour la ruche ; Maman étant obnubilée par sa propre survie, elle dénigrera les créatures.



CASTING

Les mâles

Au pied des massifs qui bordent le plateau se trouvent de grands orifices qui servent de tanière aux mâles de cette espèce. Plus gros que les créatures, au moins trois fois leur taille, ils parcourent la région, chassent et attaquent tout ce qui passe à leur portée, même les autres mâles. Tel des bourdons enragés, ils étaient restés en sommeil depuis des siècles, mais les récentes activités en ont réveillé un grand nombre.

Ils ont une attraction particulière pour le liquide produit par le tombeau et pour les PJ qui passeront à leur portée. Le mâle est très territorial, il défendra son trou avec férocité. Son caractère fougueux le pousse à attaquer ce qui s'approche ou à le mettre au défi.

*Mâle: I 2, V 2, C 4, PV 10, 5 Pb,
Carapace: 1, Ailes fines: +1D6,
Mâchoire broyeuse: +2D6,
Griffes antérieures: +1D6.
Un mâle a trois actions par tour.*

Un point de liquide ou de biomasse permet d'attirer des mâles dans un rayon de 50 mètres. Ceux-ci afflueront au bout de trois tours tant que la biomasse est présente. Attention, les mâles se disputeront chaque source et pourraient s'entretuer entre temps.

Leurs trous peuvent servir de points de retraite pour des phases de repos. Attention, un trou abandonné et non gardé peut être visité par un autre mâle qu'il faudra chasser ! Marquer l'entrée avec des phéromones peut s'avérer utile pour éviter les intrus.

L'homme

L'homme a découvert ce monde par accident. Ils sont arrivés en nombre pour en extraire les étranges machines du sol et repartir avec. Ce n'est que récemment qu'ils ont envoyé des équipes de scientifiques l'étudier plus en détail. En orbite, sont stationnées des forces militaires prêtes à intervenir, mais elles sont peu nombreuses en comparaison des centaines de scientifiques et ouvriers venus travailler ici.

Par groupes d'une dizaine d'individus, les équipes inspectent les montagnes, cherchent



La voie de la diplomatie

Les scientifiques sont un groupe d'hommes et de femmes plus raisonnés et craintifs que les marines. Ils sont donc moins enclins à attaquer ou à se défendre contre les créatures. Lorsque ces dernières s'en approchent, essayer de montrer différents comportements de leur part. Il y aura les craintifs, les curieux, ceux qui tenteront d'attaquer, ceux qui allumeront les feux de détresse, ceux qui sentiront l'ammoniaque malgré leur combinaison et enfin ceux qui tenteront d'appâter ou d'éloigner les créatures avec de la nourriture et des cadeaux brillants.

Les scientifiques ont un intérêt très fort pour la substance que produit Maman et n'importe qu'elle autre source de biomasse. Des échanges peuvent se faire entre les rations humaines (en particulier les barres énergétiques sucrées) et la biomasse produite par les créatures. Ce besoin est profitable pour les deux camps. Les hommes, ou plutôt les groupes de recherche, sauront qu'une communication est possible avec les créatures, ce qui créera un contact social pour des scénarios futurs.

Les militaires voient d'un mauvais œil cette relation. Les scientifiques ralentiront la progression des marines afin de gagner du temps pour étudier les créatures, ils seront même prêts à entraver leurs actions directement en les gênant pendant qu'ils se défendent.

Laissez les créatures être témoins de ces relations, laissez flotter dans l'air le stress, le calme et la curiosité qui découlent des relations entre ces hommes et laissez les PJ imaginer leurs propres théories sur les intentions humaines.

l'entrée des structures abandonnées. Elles installent des campements sommaires aux pieds des massifs qu'elles étudient. Les équipes se déplacent à pied ou à bord de petits véhicules ouverts semblables à une Jeep lunaire (Moon buggy). Parfois ils tireront des remorques chargées de caisses pleines d'instruments et de vivres.

Ces équipes plantent des bâtons lumineux dans le sol et observent les roches, parfois récupèrent des fragments de résine pour les enfermer dans des boîtes étanches.

Quelques hommes portent des fusées de détresse quand d'autres sont armés de pistolets, de pelles ou de pioches.

Ce sont des proies faciles même si elles s'organisent pour appeler des renforts. La première rencontre tournera vite en faveur des créatures, les suivantes seront de plus en plus dangereuses.

*Marine: I 2, V 2, C 3, PV 3, 1 Pb,
Carapace 1, Fusil d'assaut +3D6,
Grenade à fragmentation +6d6, Zone Ø 6m.
Un humain a deux actions par tour.*

*Scientifique: I 2, V 2, C 2, PV 2, 1 Pb,
Pioche, pêle, outils divers +1d6,
Pistolet +1d6.
Un humain a deux actions par tour.*

*Jeep: I 2, V 2, C 2, PV 6,
Carapace: 1, Rapide: +2d6.
Si personne ne le conduit, le véhicule est immobile, les créatures seront avantagées pour l'attaquer.*

L'ombre géante

D'abord en orbite autour de la planète, elle descendra doucement à sa surface pour y déverser sa cargaison d'hommes et de machines et peut-être repartir avec Maman à son bord.

*Ombre: I 3, V 5, C 10, PV 100,
Carapace 5,
Capacité de transport: 200 passagers,
8 navettes et 10 pilotes.
Postes de tirs: 5 mitrailleuses, 5d6.*

Les navettes

Ces petites machines volantes peuvent atterrir en surface pour un déploiement plus localisé. Elles contiennent des hommes et du matériel et servent de points de relai entre les équipes et l'ombre géante.

*Navette: I 3, V 5, C 6, PV 50,
Carapace 2,
Capacité de transport: 10 passagers
et 2 pilotes. Peut aussi contenir une jeep.*

Maman

Le paroxysme de l'évolution des créatures. Cette machine à produire la vie est aussi une redoutable bête en combat.

*Maman: I 10, V 6, C 10, PV 30, 6 Pb,
Carapace 2, Ailes de cuir +4D6,
Mâchoire broyeuse +5D6,
Griffes antérieures +3d6,
Quadriceps impulseurs +2d6,
Bulbe de soutien +5d6,
Ganglio Praesidium, Ganglio Noxa.*

*Maman a trois actions par tour.
Pour ses capacités psychiques comme physiques, Maman ne puise pas dans la CC des PJ, mais dans la sienne qui est infinie.*



Et si les joueurs ne captent pas ?

La biomasse dans ce scénario est essentielle à son succès. Plus vite les joueurs comprendront qu'elle leur servira à autre chose que gagner des mutations, plus vite ils en apprendront sur leur origine et seront à même de défendre leur planète. Aussi n'hésitez pas à laisser des indices supplémentaires comme : des réceptacles qui cessent d'émettre de la lumière lorsque la biomasse y est enlevée, des objets qui se mettent à briller en leur présence, les mâles qui peuvent en stocker au fond de leur trou, des hommes qui cherchent à en échanger ou qui en transportent, des scientifiques en train de s'en servir pour ouvrir des portes ou éloigner un mâle, etc.



NOTES

COUVÉE DE: _____

LA COUVÉE
Le 30 des bestioles de l'espace

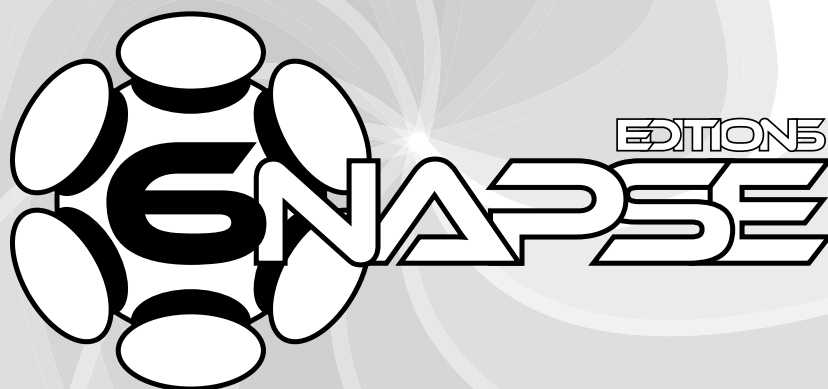
CHOSSES ASSIMILÉES

GENOME

CCG
RESTANTE

NOTES

FICHE DE COUVÉE



Sur **éditions-6napse.fr** retrouvez La Couvée, ses fiches
et bien d'autres choses.

Maman est connectée !

Retrouvez-la sur Twitter et Facebook **@Xenomother**.

